Adobe® Photoshop® 6.0

Guide de l'utilisateur

Adobe®

Guide de l'utilisateur Adobe® Photoshop® 6.0 pour Windows® et Macintosh

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, Etats-Unis

Référence : 90024593 (09/00)

Table des matières

Utilisation de la couleur

Chapitre 3

Couleurs homogènes (Photoshop)

Chapitre 4

Sélection

Chapitre 5

Dessin et édition

Chapitre 6

Utilisation des couches et des masques

Chapitre 7

Conception de pages Web

Chapitre 10

Création d'animations (ImageReady)

Chapitre 11

Optimisation des images pour le Web

Chapitre 12

Enregistrement et exportation d'images

Chapitre 13

Impression (Photoshop)

Chapitre 14

Automatisation des tâches

Chapitre 15

Prise en main

Bienvenue dans l'application Adobe® Photoshop® 6.0, standard international de la retouche d'images et de la production photographique pour l'impression et le Web. Avec son application d'outil Web intégrée, Adobe ImageReady™ 3.0, Photoshop offre aux concepteurs et producteurs graphiques professionnels un environnement complet pour créer des images sophistiquées destinées à l'impression et au Web. De plus, Photoshop 6.0 étend le traitement d'images assisté par ordinateur en offrant dorénavant des options de création et de retouche de tracés vectoriels, des outils plus performants pour la création d'illustrations destinées au Web, ainsi qu'une interface utilisateur enrichie, vous permettant de donner libre cours à votre créativité.

Enregistrement

Adobe est certain que son logiciel contribuera à améliorer vos résultats de façon spectaculaire. Pour qu'Adobe puisse continuer à vous fournir des logiciels de la meilleure qualité , à vous offrir un support technique et à vous tenir informé des derniers développements du logiciel Photoshop, veuillez enregistrer votre application.

La première fois que vous démarrez l'application Photoshop ou ImageReady, vous êtes invité à procéder à l'enregistrement en ligne. Vous pouvez remplir le formulaire d'enregistrement en ligne ou en faxer une copie. Vous pouvez également vous enregistrer en remplissant et en retournant la carte d'enregistrement qui accompagne le logiciel.

Installation d'Adobe Photoshop et ImageReady

Vous devez installer les applications Photoshop et ImageReady du CD Adobe Photoshop sur votre disque dur, car vous ne pouvez pas exécuter le programme directement à partir du CD.

Suivez les instructions d'installation qui s'affichent à l'écran. Pour de plus amples informations, reportez-vous au fichier *Install_Lisez-moi* du CD. Le programme d'installation installe les applications Photoshop et ImageReady.

Initiation à Adobe Photoshop et ImageReady

Adobe met à votre disposition un certain nombre d'options pour apprendre à utiliser Photoshop, notamment une documentation imprimée, une aide en ligne et des info-bulles. Grâce à l'option Adobe Online, vous accédez par le Web à toute une gamme de sources d'apprentissage continuellement mises à jour sur Photoshop, des astuces et didacticiels aux informations du support technique.

Le logiciel Adobe Acrobat® Reader™, fourni avec le PhotoshopCD, vous permet d'afficher les fichiers au format PDF. De nombreux documents contenus sur ce CD ne peuvent être affichés qu'avec les programmes Acrobat Reader ou Adobe Acrobat.

Utilisation de la documentation imprimée

Deux documents imprimés accompagnent cette application.

Utilisation de l'aide en ligne

Les applications Adobe Photoshop et ImageReady sont fournies avec une documentation complète sur un système d'aide au format HTML. Cette aide comporte toutes les informations présentes dans le *Guide de l'utilisateur Adobe Photoshop*, auxquelles s'ajoutent des informations concernant des options supplémentaires, des raccourcis clavier et des illustrations en couleurs.


Pour de plus amples informations sur l'utilisation de l'aide en ligne, cliquez sur le bouton Aide adjacent à l'onglet Sommaire.

Pour afficher correctement les rubriques de l'aide en ligne, vous devez utiliser Netscape Communicator 4.0 (ou version ultérieure) ou Microsoft® Internet Explorer 4.0 (ou version ultérieure). Vous devez également activer JavaScript.

Pour démarrer l'aide en ligne :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez Aide > Sommaire (Photoshop) ou Aide > Rubriques d'aide (ImageReady).
- Appuyez sur la touche F1 (Windows).

Guide de l'utilisateur Contient des informations essentielles concernant l'utilisation des commandes et des options de Photoshop et ImageReady. Une documentation complète est disponible dans l'aide en ligne. L'aide et le guide imprimé indiquent également lorsqu'une rubrique, une procédure ou une commande se rapporte en particulier à Photoshop ou ImageReady, par exemple, « Choisissez Affichage > Taille réelle des pixels (Photoshop) ou Affichage > Taille réelle (ImageReady). »

Les instructions données dans ce guide présupposent une connaissance suffisante de votre ordinateur et de son mode de fonctionnement, notamment le maniement de la souris et l'utilisation des menus et commandes standard. Il suppose également que vous savez ouvrir, enregistrer et fermer des fichiers. Si vous ressentez le besoin de revoir ces techniques, consultez votre documentation Microsoft Windows® ou Mac® OS.

Carte de référence Adobe Photoshop Constitue un aide-mémoire des principaux outils et palettes d'Adobe Photoshop et ImageReady, ainsi que leurs raccourcis. Les raccourcis clavier figurent également dans l'aide en ligne.

Utilisation des info-bulles

L'option Info-bulles vous permet d'afficher le nom des outils, des boutons et des commandes sur les palettes.

Pour identifier un outil ou une commande :

Placez le pointeur sur un outil ou une commande et patientez. Une info-bulle affiche le nom et le raccourci (s'il existe) de l'élément.

Si rien ne s'affiche, vérifiez que l'affichage des info-bulles est activé.

Pour afficher les info-bulles :

1 Choisissez Edition > Préférences > Général.

2 Sélectionnez Affiche les info-bulles, puis cliquez sur OK.

Remarque : *dans la plupart des boîtes de dialogue, les info-bulles ne sont pas disponibles.*

Utilisation des ressources Web

Si votre ordinateur est équipé d'une connexion à Internet et d'un navigateur Web, vous pouvez accéder à d'autres ressources d'apprentissage Photoshop et ImageReady sur la page d'accueil Adobe Systems sur le World Wide Web. Ces ressources sont continuellement mises à jour.

Pour accéder à la page d'accueil Adobe de votre région :

1 Ouvrez la page d'accueil Adobe américaine à l'adresse www.adobe.com.

2 Sur le menu Sites Adobe, choisissez votre localité géographique. La présentation de la page d'accueil Adobe est adaptée à plusieurs localités géographiques.

A propos d'Adobe Online

Adobe Online fournit un accès aux derniers didacticiels, astuces et autres ressources sur le Web relatifs à Photoshop et aux autres produits Adobe. La fonction Adobe Online vous permet également de télécharger et d'afficher la dernière version du document Problèmes fréquents d'Photoshop, qui contient les toutes dernières solutions du support technique d'Photoshop. Vous y trouverez également des liens vers des sites Adobe et Photoshop intéressants.

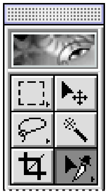
Utilisation d'Adobe Online

Adobe Online est constamment mis à jour. Il est donc conseillé de procéder à une réactualisation avant de l'utiliser. La réactualisation dans Adobe Online met à jour les signets et les boutons permettant d'accéder rapidement aux ressources disponibles les plus récentes. Vous pouvez configurer les préférences pour une mise à jour automatique d'Adobe Online quotidienne, hebdomadaire ou mensuelle.

Lorsque vous configurez la connexion d'Adobe Online à votre navigateur Web, vous pouvez définir qu'Adobe vous avertisse à chaque fois que de nouvelles informations sont disponibles (grâce à l'option Eléments à télécharger) ou qu'il télécharge automatiquement ces informations sur votre disque dur. Même si vous ne choisissez pas l'option de téléchargement automatique, vous pouvez néanmoins afficher et télécharger les nouveaux fichiers dès qu'ils sont disponibles à l'aide de la commande Eléments à télécharger du menu Aide.

Pour utiliser Adobe Online :

1 Dans Photoshop ou ImageReady, choisissez Aide > Adobe Online ou cliquez sur l'icône en haut de la boîte à outils.



Remarque : *votre ordinateur doit être équipé d'une connexion et d'un navigateur Internet. Adobe Online lancera votre navigateur en utilisant votre configuration Internet par défaut.*

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur Réactualiser pour obtenir la dernière version de la fenêtre Adobe Online et de ses boutons, ainsi que les liens les plus récents. Il est important de réactualiser l'écran pour obtenir les options courantes disponibles.

• Cliquez sur Préférences pour spécifier les options de connexion. Dans les préférences générales, vous configurez la façon dont Adobe Online interagit avec tous les autres produits Adobe installés sur votre système, tandis que dans les préférences d'application vous configurez l'interaction d'Adobe Online avec

Photoshop et ImageReady. Pour afficher une description de chaque option de préférence, cliquez sur Configurer et suivez les instructions qui s'affichent. Vous pouvez également configurer Adobe Online pour qu'il se mette à jour automatiquement en utilisant les options de mise à jour.

Remarque : *vous pouvez également configurer les préférences d'Adobe Online en choisissant Edition > Préférences > Adobe Online.*

• Cliquez sur n'importe quel bouton de la fenêtre Adobe Online pour ouvrir la page Web liée au bouton correspondant.

• Cliquez sur le bouton de signet ( ) pour afficher les sites Web proposés relatifs à Photoshop et à Adobe. Ces liens sont automatiquement mis à jour au fur et à mesure que de nouveaux sites Web sont disponibles.

• Cliquez sur Fermer pour retourner dans Photoshop ou ImageReady.

Accès à Adobe Online par le menu Aide

Le menu Aide comprend des options pour afficher et télécharger des informations depuis le site Web Adobe.

Pour afficher des documents ou articles mis à jour :

Cliquez sur Aide et choisissez la rubrique à afficher.

Pour afficher et télécharger des informations du site Web Adobe à l'aide du menu Aide :

1 Dans Photoshop ou ImageReady, choisissez Aide > Eléments à télécharger.

2 Sélectionnez une option d'affichage :

• Sélectionnez Afficher uniquement les nouveaux fichiers pour afficher uniquement les fichiers nouveaux par rapport à la dernière fois que vous avez consulté des fichiers téléchargeables ou que vous avez été averti de leur disponibilité.

• Sélectionnez Afficher tous les fichiers pour afficher tous les fichiers sur le site Web Adobe pouvant être téléchargés.

3 Sélectionnez les options de téléchargement :

• Sélectionnez Installation automatique des composants téléchargés si vous voulez qu'Adobe démarre le programme d'installation du composant (s'il est disponible) dès que le téléchargement est terminé. Suivez ensuite les instructions qui s'affichent pour installer les fichiers.

• Sélectionnez Télécharger en arrière-plan si vous voulez continuer à travailler sur Photoshop, ImageReady et d'autres applications pendant le téléchargement du fichier.

• Sélectionnez Avertir à la fin du téléchargement si vous voulez qu'Adobe affiche un message lorsque les fichiers ont été transférés sur votre ordinateur.

4 Pour afficher une liste de fichiers, ouvrez le dossier Eléments à télécharger et tout autre dossier de la liste.

5 Pour afficher la description d'un fichier, placez le curseur de la souris sur un nom de fichier et visualisez sa description dans la section Description des éléments.

6 Pour savoir où le fichier sera installé s'il est téléchargé, sélectionnez un fichier et regardez son emplacement dans la section Répertoire de téléchargement. Pour changer d'emplacement, cliquez sur le bouton de dossier ( ).

7 Pour télécharger un fichier, sélectionnez-le et cliquez sur Télécharger.

8 Pour fermer la boîte de dialogue Eléments à télécharger, cliquez sur Fermer.

Autres documents didacticiels

D'autres ressources de formation Adobe sont disponibles, mais ne sont pas fournies avec votre application.

Classroom in a Book (Classe dans un livre) Il s'agit d'un ouvrage issu de la série de manuels de formation officielle portant sur les logiciels d'arts graphiques et de publication d'Adobe. Ce manuel élaboré par des spécialistes Adobe est édité par Adobe Press. Le guide *Adobe Photoshop Classroom in a Book* comprend des leçons sur l'utilisation d'Photoshop. Pour savoir où vous procurer *Adobe Photoshop Classroom in a Book*, visitez le site Web d'Adobe (www.adobe.com) ou rendez-vous chez votre libraire le plus proche.

Official Adobe Print Publishing Guide Ce guide d'impression professionnel fournit des informations approfondies pour réussir des travaux d'impression, en abordant des sujets tels que la gestion des couleurs, l'impression commerciale, l'élaboration d'une publication, l'illustration et la révision, ainsi que les grandes lignes de la gestion de projets. Pour savoir où vous procurer *Official Adobe Print Publishing Guide*, visitez le site Web Adobe (www.adobe.com).

Official Adobe Electronic Publishing Guide Ce guide d'édition électronique traite des questions fondamentales, essentielles à la réalisation de publications en ligne de bonne qualité, aux formats HTML et PDF. Par des explications simples et très bien illustrées, des professionnels de l'édition et de la création vous apprennent comment concevoir des publications électroniques avec une efficacité, une lisibilité et une vitesse maximum. Pour savoir où vous procurer *Official Adobe Electronic Publishing Guide*, visitez le site Web Adobe (www.adobe.com).

Programme d'homologation Adobe Ce programme offre aux utilisateurs, formateurs et centres de formation l'opportunité de faire reconnaître leur compétence sur un produit et de promouvoir leur connaissance des logiciels en qualité de spécialistes et formateurs certifiés Adobe ou de centres de formation agréés Adobe. Il est dispensé dans plusieurs localités géographiques différentes. Pour savoir comment obtenir l'homologation, visitez le site de partenariat avec Adobe (www.partners.adobe.com).

Service clientèle

Une fois votre produit enregistré, vous pouvez bénéficier d'une assistance technique pendant 90 jours à compter de la date de votre premier appel. Les termes varient selon votre pays de résidence. Pour de plus amples informations, consultez la carte d'assistance technique fournie avec la documentation Photoshop.

Service clientèle sur Adobe Online

Adobe Online permet d'accéder à la rubrique « Questions fréquentes » et à des procédures de dépannage pour résoudre les problèmes les plus courants.

Autres ressources du service clientèle

Adobe Systems offre différentes formes d'assistance technique automatisée :

- Reportez-vous aux fichiers Lisez-moi et A lire en priorité installés avec le programme pour obtenir des informations ultérieures à la publication de ce manuel.
- Explorez la foule d'informations offertes par le service clientèle sur le site Web Adobe (www.adobe.fr). Pour accéder au site Web Adobe depuis Photoshop, choisissez Aide > Adobe Online ou cliquez sur l'icône en haut de la boîte à outils (voir la section « Utilisation des ressources Web », page 3).
- Consultez le fichier PDF Problèmes fréquents disponibles à partir du menu Aide.





Notions de base d’Adobe Photoshop



Cette présentation interactive d’Adobe Photoshop offre un certain nombre de petits modules d’initiation aux éléments clefs du programme. Afin de vous familiariser avec le programme, vous pouvez explorer ces modules dans l’ordre proposé ou un ordre différent. Si vous êtes un utilisateur Photoshop averti, vous pouvez consulter rapidement certaines sections de la présentation et passer directement au chapitre « Nouveautés d’Adobe Photoshop 6.0. »

Configuration de la zone de travail

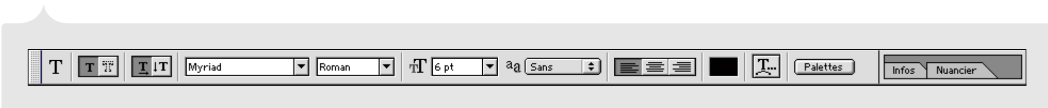
Utilisation des outils et des palettes

La zone de travail de Photoshop ou ImageReady se compose d'une fenêtre d'image, d'une boîte à outils, d'une barre d'options et d'un ensemble de palettes flottantes. Ce module vous explique comment utiliser la zone de travail, à savoir comment sélectionner les outils et les options d'outils ou comment personnaliser l'affichage et la disposition des palettes.

Sélection d'un outil Pour sélectionner un outil, cliquez sur son icône dans la boîte à outils. Certains outils de la boîte à outils en masquent d'autres. Leur icône est dans ce cas marquée d'un petit triangle dans le coin en bas à droite. Pour sélectionner un outil masqué, placez le pointeur sur l'outil visible et maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce qu'une liste d'outils s'affiche. Cliquez ensuite sur l'outil à sélectionner.

Choix des options d'outils Au premier démarrage de l'application, la barre d'options est ancrée en haut de votre écran. Cette barre contient les paramètres d'option de l'outil sélectionné.

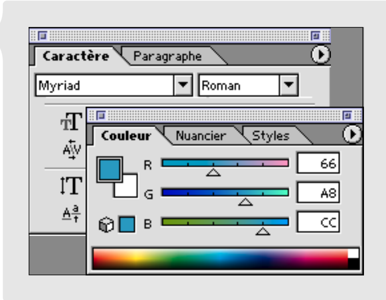
- Pour afficher la barre d'options (si elle est masquée), cliquez sur un outil dans la boîte à outils ou choisissez Fenêtre > Afficher les options.
- Pour déplacer la barre d'options, cliquez sur l'extrémité gauche de sa barre de titre et faites-la glisser vers un nouvel emplacement. Vous pouvez déplacer la barre d'options n'importe où sur la zone de travail et l'ancrer au bas ou en haut de l'écran.



Barre d'options

Affichage des palettes La première fois que vous démarrez l'application, les palettes flottantes sont regroupées par défaut. Utilisez les méthodes suivantes pour afficher ou masquer les palettes :

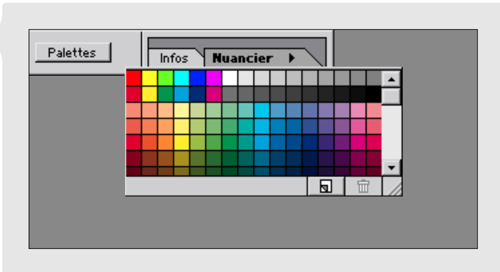
- Pour faire passer une palette au premier plan dans le groupe, cliquez sur son onglet.
- Pour afficher ou masquer une palette durant votre travail, choisissez la commande adéquate Fenêtre > Afficher ou Fenêtre > Masquer.
- (ImageReady) Pour afficher ou masquer des options sur des palettes contenant des options masquées, cliquez sur le bouton Afficher les options (⬍) de la palette locale.
- Pour masquer ou afficher toutes les palettes ouvertes et la boîte à outils, appuyez sur la touche Tabulation. Pour masquer ou afficher les palettes uniquement, appuyez simultanément sur les touches Maj et Tabulation.



Groupe de palettes avec la palette Couleur au premier plan

Agencement des palettes En fonction de la zone d'écran disponible et de vos besoins, vous pouvez repositionner et regrouper les palettes. Utilisez les techniques suivantes pour modifier la disposition des palettes :

- Pour déplacer un groupe de palettes entier, faites glisser sa barre de titre.
- Pour réorganiser ou séparer les palettes, faites glisser leur onglet. En faisant glisser une palette hors d'un groupe existant, vous créez un nouveau groupe.
- Pour regrouper des palettes, faites glisser l'onglet d'une palette au bas d'une autre palette de manière à la mettre en surbrillance. Pour déplacer un groupe entier, faites glisser sa barre de titre. Vous ne pouvez pas ancrer deux groupes de palettes existants.
- Pour enregistrer une palette non ancrée dans le groupe sur l'extrémité droite de la barre d'options, faites glisser son onglet sur le groupe de manière à le mettre en surbrillance. Pour afficher une palette du groupe au premier plan, cliquez sur son onglet. Cette technique vous permet d'accéder rapidement à toutes les palettes.



Cliquez sur un onglet pour afficher une palette enregistrée dans le groupe.

Affichage du menu d’une palette La plupart des palettes possèdent des menus contenant des commandes et des options supplémentaires. Pour afficher le menu d’une palette, cliquez sur le triangle noir en haut à droite de la palette. Pour les palettes enregistrées dans la barre d’options, affichez d’abord la palette, puis cliquez sur le triangle noir sur l’onglet de la palette.

Ouverture d’images dans Photoshop et ImageReady

Photoshop et ImageReady vous permettent d’ouvrir ou d’importer différentes images sources. Vous pouvez créer de nouvelles images, importer des images numériques enregistrées sous différents formats et numériser ou saisir les images d’un périphérique d’imagerie.

(Photoshop) Choix des paramètres de gestion des couleurs Avant d’ouvrir ou de créer de nouvelles images, définissez les paramètres de gestion des couleurs à utiliser. Les options de gestion des couleurs Photoshop vous permettent de conserver les couleurs originales de l’image au cours des transferts successifs entre différents utilisateurs, systèmes et périphériques d’affichage et de sortie. Pour configurer la gestion des couleurs, choisissez Edition > Couleurs, choisissez une configuration prédéfinie du menu Paramètres, puis cliquez sur OK.

La configuration choisie définit les espaces colorimétriques spécifiques que Photoshop utilise lors de travaux en modes Niveaux de gris, RVB et CMJN. Pour de plus amples informations sur la configuration de la gestion des couleurs, consultez la rubrique de l’aide en ligne concernant la production de couleurs homogènes.

Numérisation de l’image à la dimension et à la résolution adéquates Si vous numérisez une image pour ensuite l’ouvrir dans Photoshop ou ImageReady, définissez une dimension et une résolution de numérisation proches des valeurs voulues pour l’image finale. En cas de doute, numérisez l’image avec une résolution supérieure à celle nécessaire. Vous pouvez ensuite modifier l’image dans Photoshop ou ImageReady, en réduisant les dimensions de pixels ou la résolution.

Ouverture ou création d’une image Utilisez l’une des méthodes suivantes :

- Choisissez Fichier > Ouvrir, puis recherchez et sélectionnez le fichier image. Selon vos paramètres de gestion des couleurs et le profil colorimétrique associé à votre fichier, vous pouvez définir comment traiter les informations de couleur dans le fichier.
- Choisissez Fichier > Nouveau. Nommez l’image, puis définissez sa taille, sa résolution (Photoshop uniquement) et le mode colorimétrique (Photoshop uniquement). Indiquez également si le remplissage de l’image doit être blanc, de la couleur actuelle du fond ou transparente.

Définition des règles, des repères et de la grille Pour positionner et aligner précisément des éléments dans une image, utilisez les règles, les repères et la grille :

- Pour afficher les règles en haut et à gauche de la fenêtre du document, choisissez Affichage > Afficher les règles. Dans Photoshop, vous pouvez changer les unités en sélectionnant Edition > Préférences > Unités et règles.
- Pour placer un repère vertical ou horizontal, faites glisser depuis la règle verticale ou horizontale.
- (Photoshop) Pour afficher une grille sur la fenêtre du document, choisissez Affichage > Afficher > Grille. Vous pouvez définir la couleur, le style et l'espacement de la grille et des repères en choisissant Edition > Préférences > Repères et grille.

Vous pouvez afficher et masquer les repères et la grille à tout moment en choisissant la commande appropriée du sous-menu Affichage > Afficher. Les éléments cochés s'affichent ; les éléments non cochés sont masqués.

Réglage de l'affichage de l'image Photoshop et ImageReady offrent plusieurs outils de navigation et d'agrandissement de l'affichage de l'image :



Faites glisser l'outil Loupe pour agrandir.

- Pour afficher une zone de l'image différente, faites glisser l'image avec l'outil Main ().
  Vous pouvez utiliser l'outil Main alors qu'un autre outil est sélectionné en maintenant la barre d'espace enfoncée.
- Pour agrandir l'affichage, sélectionnez l'outil Loupe (), puis cliquez ou faites-le glisser sur la zone de l'image à agrandir. Pour réduire l'affichage, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur l'image avec l'outil Loupe.
- (Photoshop) Pour régler l'affichage de l'image à l'aide de la palette Navigation, choisissez Fenêtre > Afficher Navigation. Sur la palette Navigation, faites glisser la zone d'aperçu de la vignette de l'image pour déplacer la vue ou cliquez sur la zone de la vignette à afficher dans la fenêtre.
- Pour afficher la même image dans plusieurs fenêtres, choisissez Affichage > Nouvelle vue. Des fenêtres multiples vous permettent d'afficher différentes vues de la même image.

Contrôle du travail en cours Lors de l'utilisation de différents outils, différentes commandes et vues d'image, consultez la barre d'état au bas de la fenêtre du document. Cette zone vous renseigne sur le travail en cours, affichant par exemple le pourcentage d'agrandissement courant ou le nom de l'outil sélectionné. Vous pouvez définir le type d'informations à afficher en utilisant le menu déroulant sur la barre d'état.



Barre d'état

Affichage de la palette Infos Pour accéder facilement à d'autres informations concernant l'image, affichez la palette Infos en choisissant Fenêtre > Afficher Infos. La palette Infos affiche des informations concernant les valeurs colorimétriques de l'image située sous le pointeur et, selon l'outil utilisé, d'autres mesures utiles.

Optimisation de votre méthode de votre travail

Photoshop et ImageReady offrent un certain nombre d'options intéressantes vous permettant de travailler plus facilement. Grâce au bouton Passer à, vous pouvez travailler sans interruption sur la même image à la fois dans Photoshop et ImageReady. Avec la commande Annuler et la palette Historique, vous pouvez corriger vos erreurs. La palette Scripts vous permet d'enregistrer des séquences de tâches courantes pour pouvoir les exécuter automatiquement sur une image ou un lot d'images.

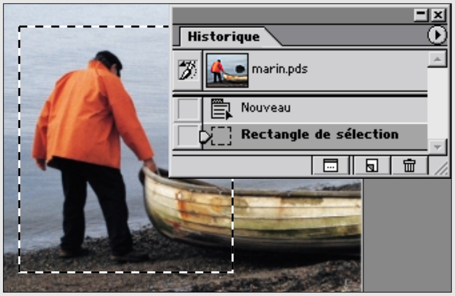
Navigation entre Photoshop et ImageReady
Vous pouvez facilement passer de Photoshop à ImageReady, et inversement, lorsque vous travaillez sur une image, pour utiliser l'ensemble des options de chaque application. Pour passer d'une application à l'autre, cliquez sur le bouton Passer à dans la boîte à outils.



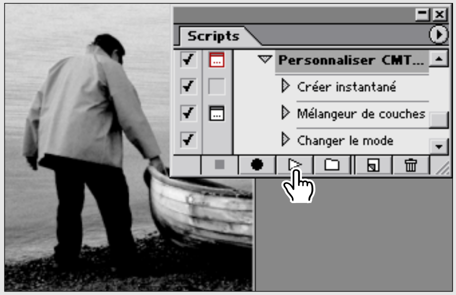
Bouton Passer à dans Photoshop et ImageReady

Annulation de la dernière opération Si vous faites une erreur, choisissez Edition > Annuler pour annuler la dernière opération. La plupart des opérations, sauf exceptions, peuvent être annulées de cette manière.

Annulation de plusieurs opérations Si vous avez besoin d'annuler plusieurs opérations, choisissez Fenêtre > Afficher Historique pour afficher la palette Historique. Cette palette répertorie les différents états de l'image résultant des dernières modifications apportées. Pour afficher un état précédent de l'image, cliquez sur le nom de cet état dans la palette Historique.



Palette Historique



Exécution d'un script

Automatisation des opérations répétitives Pour appliquer automatiquement une séquence d'opérations sur votre image, choisissez Fenêtre > Afficher Scripts pour afficher la palette Scripts. Cette palette comprend une liste par défaut des opérations courantes ou *scripts.* Vous pouvez exécuter automatiquement un script donné en le sélectionnant et en cliquant sur le bouton d'exécution (▷), au bas de la palette Scripts. Vous pouvez également enregistrer votre propre séquence d'opérations dans la palette et ensuite l'exécuter sur une image ou un lot d'images.

Réglage et retouche d’images

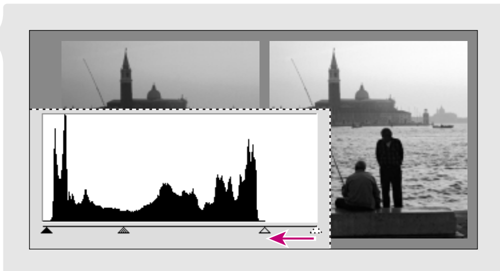
Réglage des couleurs et des tons

En ouvrant pour la première fois une image numérisée ou une photographie numérique dans Photoshop ou ImageReady, il arrive fréquemment de rencontrer des problèmes relatifs à la qualité des couleurs et à la gamme de tons. L’image peut, par exemple, paraître trop pâle, trop foncée ou trop claire à certains endroits.

Ouverture de la boîte de dialogue Niveaux Pour régler les tons d’une image dans Photoshop, utilisez les calques de réglage. Vous pouvez appliquer des réglages flexibles et réversibles à un seul et unique calque de réglage, de manière à ce que les calques inférieurs affichent les effets du réglage sans être altérés définitivement. Vous pouvez même exclure certaines zones du processus de réglage en noircissant le calque de réglage. Pour créer un calque de réglage qui définisse le ton d’une image, choisissez Calque > Nouveau calque de réglage > Niveaux. Nommez le calque et cliquez sur OK.

ImageReady n’offre pas l’option des calques de réglage ; choisissez alors Image > Réglages > Niveaux.

Réglage des niveaux de tons La boîte de dialogue Niveaux affiche un graphique représentant la répartition tonale de l’image, avec les tons foncés (à gauche), les tons moyens (au centre) et les tons clairs (à droite). Pour obtenir une gamme de tons correcte, faites glisser les curseurs noir et blanc des niveaux d’entrée à chaque extrémité. Puis, faites glisser le curseur central pour régler les tons moyens sur le niveau voulu.



Réglage des niveaux de tons

La boîte de dialogue Niveaux vous permet de régler aisément toute la gamme de tons de votre image.
La boîte de dialogue Courbes présente une autre méthode, plus précise, pour régler n’importe quel point sur une échelle de tons de 0 à 255.

Autres réglages Si besoin, vous pouvez utiliser d’autres options de réglage pour corriger les projections des couleurs et renforcer les détails dans l’image finale.

Retouche d’images

De nombreux outils de retouche dans Photoshop et ImageReady sont conçus sur le modèle de techniques traditionnellement utilisées dans les studios photographiques pour corriger les défauts et les erreurs d’exposition. Cependant, grâce à la puissance du numérique, vous pouvez utiliser ces outils pour appliquer toutes sortes d’effets novateurs, autres que la retouche de photographie classique.

Augmentation et réduction de la densité d’une image Les outils Densité - ( ) et Densité + ( ) permettent respectivement d’éclaircir et d’obscurcir une zone donnée sur votre image. Sélectionnez l’un des deux outils, puis choisissez une forme du menu Formes sur la barre d’options. D’autre part, sélectionnez une gamme de tons du menu Etendue dans la barre d’options. Faites ensuite glisser sur la zone de l’image à éclaircir.

Correction des imperfections L’outil Tampon de duplication ( ) permet de peindre sur une zone de l’image en utilisant un échantillon prélevé sur la même image ou une image différente. Sélectionnez l’outil Tampon de duplication, puis choisissez une forme de la barre d’options. Cliquez sur la zone de l’image où prélever l’échantillon, en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée. Relâchez la touche Alt ou Option, puis faites glisser pour peindre avec l’échantillon.

Pour obtenir de meilleurs résultats, tracez des traits courts et appuyez sur les touches Alt/Option tout en cliquant pour prélever fréquemment des échantillons mis à jour entre les différents coups de pinceaux.
Le résultat sera plus homogène et le rendu plus naturel.



Gommage de zones avec l’outil Tampon de duplication

Modifications d'images

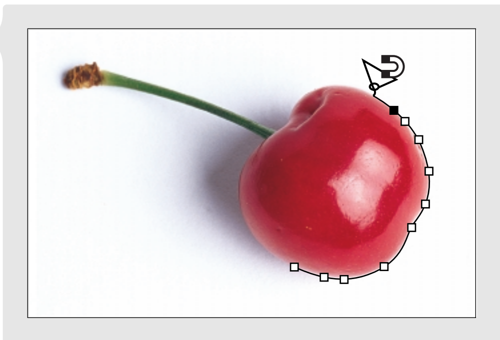
Sélection des pixels

Avant de modifier une zone sur une image, sélectionnez d'abord la zone appropriée de l'image. On parle alors de sélection des pixels, puisque vous sélectionnez une zone contenant des informations de pixel. Si vous ne parvenez pas à sélectionner la zone de l'image voulue, vérifiez que vous êtes sur le bon calque.

Sélection à l'aide d'un outil de sélection Les outils de sélection permettent de sélectionner des zones d'image en faisant glisser pour créer un cadre de sélection. Sélectionnez, tout d'abord, l'outil Rectangle de sélection ( ) ou Ellipse de sélection ( ) dans la boîte à outils. Faites glisser ensuite sur la zone à sélectionner.

Nouvelle position d'un cadre de sélection Vous pouvez, à tous moments, régler la position d'un cadre de sélection pour délimiter une zone différente de l'image. Pour repositionner un cadre de sélection à l'aide d'un outil de sélection, placez le pointeur à l'intérieur du cadre et faites glisser vers l'endroit voulu. Vous pouvez également déplacer progressivement le cadre de sélection avec les flèches directionnelles.

Sélection à l'aide d'un outil Lasso Les outils Lasso ( ) et Lasso polygonal ( ) permettent de sélectionner des zones en faisant glisser et en cliquant respectivement pour définir les limites de la zone sélectionnée. Dans Photoshop, vous pouvez également utiliser l'outil Lasso magnétique ( ) pour délimiter automatiquement la zone voulue. Ces outils sont particulièrement utiles pour sélectionner des zones de forme irrégulière.



Sélection à l'aide de l'outil Lasso magnétique

Sélection à l'aide de la baguette magique L'outil Baguette magique (🪄) permet de sélectionner une zone de couleur homogène sans avoir à tracer son contour. Pour utiliser la baguette magique, commencez par entrer une valeur de tolérance dans la barre d'options (plus la valeur de tolérance est élevée, plus la gamme de couleurs est étendue). Cliquez ensuite sur la zone de l'image à sélectionner.

Modification d'un cadre de sélection Les outils de sélection s'accompagnent de plusieurs options pour augmenter ou modifier un cadre de sélection existant. Ces options permettent de sélectionner des zones difficiles à définir. Effectuez, tout d'abord, une sélection. Ensuite, quel que soit l'outil de sélection, choisissez l'une des options de la barre d'options :

- L'option Ajouter à la sélection (⧉) vous permet d'ajouter la nouvelle sélection à la première.
- L'option Soustraire de la sélection (⧉) vous permet de soustraire la nouvelle sélection à la première.
- L'option Restreindre la sélection (⧉) vous permet de sélectionner uniquement l'intersection de deux sélections.

(Photoshop) Mode Masque Un masque permet d'affiner un cadre de sélection existant à l'aide d'outils de dessin. Cette technique vous permet de sélectionner des zones plus facilement définissables avec un pinceau. Utilisez n'importe quel outil de sélection pour sélectionner la zone d'image voulue, puis cliquez sur le bouton Mode masque (▣) dans la boîte à outils. En mode Masque, tout ce qui se trouve hors de la sélection est masqué par une incrustation couleur. Utilisez l'une des méthodes suivantes pour modifier un cadre de sélection :

- Pour ajouter à la sélection, utilisez un outil de dessin pour peindre en blanc (pour de plus amples informations, voir le chapitre « Peinture », page 26).
- Pour soustraire à la sélection, peignez en noir.
- Pour créer une zone de sélection semi-transparente, peignez en gris. Ceci est particulièrement utile pour créer un contour progressif.

Cliquez sur le bouton Mode standard (⬚) pour désactiver le masque et afficher le cadre de sélection modifié.

Modifications

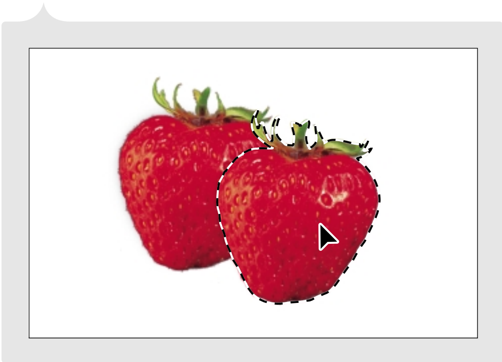
Photoshop et ImageReady s'accompagnent d'une vaste gamme d'outils et de commandes d'édition utilisés pour modifier vos images. Hormis les modifications classiques telles que repositionner ou changer géométriquement une sélection, vous pouvez créer un ensemble illimité d'effets spéciaux à l'aide des filtres.

Redimensionnement de l'image Pour changer les dimensions ou la résolution de l'image, choisissez Image > Taille de l'image et définissez les valeurs requises.

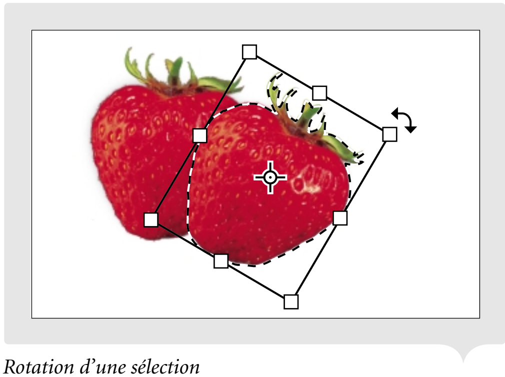
- Pour une image destinée au Web ou à un affichage en ligne, entrez les valeurs pour les dimensions de pixel, puis cliquez sur OK.
- (Photoshop) Pour une image destinée à être imprimée, entrez les valeurs pour la taille d'impression. Entrez la valeur de résolution recommandée pour votre imprimante de bureau ou votre presse, puis cliquez sur OK.

Déplacement d'une sélection Pour déplacer une zone de pixel donnée, sélectionnez l'outil Déplacement (✥) dans la boîte à outils. Placez le pointeur à l'intérieur de la sélection, puis faites glisser la sélection vers un nouvel emplacement.

Copie d'une sélection Vous pouvez également utiliser l'outil Déplacement pour dupliquer une sélection. Sélectionnez l'outil Déplacement, puis appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) en faisant glisser la sélection pour la dupliquer.



Copie d'une sélection



Rotation d'une sélection

Application d'une transformation Les commandes de transformation permettent de modifier géométriquement une sélection — par redimensionnement, rotation, cisaillement, déformation et symétrie, par exemple. Utilisez l'une des méthodes suivantes pour appliquer une transformation :

- Choisissez une commande du menu Edition > Transformation. (Dans Photoshop, le menu est Edition > Transformation du tracé pour une forme vectorielle.)
- Sélectionnez l'outil Déplacement (▶+), puis cochez Afficher le cadre de sélection dans la barre d'options.

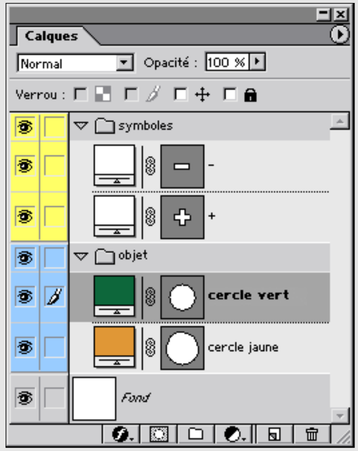
Selon les cas, faites glisser les poignées qui apparaissent autour de la sélection pour créer l'effet voulu. Appuyez enfin sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) pour appliquer la transformation. Vous pouvez même choisir d'autres commandes de transformation, avant d'appuyer sur la touche Entrée ou Retour, en réglant les poignées pour chaque commande afin de créer un effet supplémentaire.

Application d'un filtre Photoshop et ImageReady offrent une vaste gamme de filtres pour créer toutes sortes d'effets spéciaux, tels que flous et ondulations sur les mosaïques, effets de coup de pinceau et autres effets artistiques. Pour appliquer un filtre à une sélection de pixel, sélectionnez une commande d'un sous-menu Filtre. Si rien n'est sélectionné, le filtre s'applique à la totalité du calque.

Utilisation des calques

Les calques sont des outils particulièrement intéressants pour organiser et gérer les différents composants de votre image. Si, par exemple, vous placez un élément sur un calque séparé, vous pouvez aisément modifier et disposer cet élément sans interférer avec les autres zones de l’image. Les calques offrent également les outils de base pour créer et gérer les fonctions avancées, telles que transformations par souris et animations Web.

Affichage de la liste des calques Si besoin, choisissez Fenêtre > Afficher Calques pour afficher la palette Calques. Cette palette affiche la liste des calques créés dans l’image. Les vignettes d’aperçu vous permettent de contrôler le contenu de chaque calque. Vous pouvez regrouper les calques pour organiser des images complexes plus facilement. Pour agrandir/réduire l’affichage d’un groupe de calques, cliquez sur le triangle à gauche du nom du groupe de calques :



Affichage de la palette Calques dans sa totalité

Affichage/Masquage d’un calque Pour vous concentrer sur l’un ou l’autre des calques d’une image, vous pouvez afficher/masquer un ou plusieurs calques :

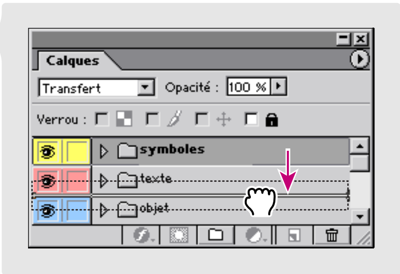
- Pour masquer un calque particulier, cliquez sur l’icône en forme d’œil à côté du calque dans la palette Calques.
- Pour afficher un calque particulier et masquer tous les autres, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur l’icône en forme d’œil correspondant au calque à afficher.

Sélection d'un calque Vous serez fréquemment amené à cibler un calque spécifique pour pouvoir le modifier dans Photoshop ou ImageReady. De nombreuses opérations, telles que les transformations ou les filtres, peuvent être appliquées à la totalité des calques aussi bien qu'à un seul. D'autre part, vous devez commencer par cibler un calque pour sélectionner une zone ou une forme qui se trouve dessus. Pour sélectionner ou cibler un calque, cliquez sur son nom dans la palette Calques.

Sélection basée sur le contenu d'un calque Pour sélectionner tous les contenus opaques d'un calque, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) et cliquez sur le calque dans la palette Calques. Le cadre de sélection obtenu représente les limites du calque.

Définition de l'opacité et du mode de fusion Pour chaque calque, vous pouvez définir un pourcentage d'opacité (pour déterminer la visibilité des calques inférieurs) et un mode de fusion (pour déterminer la fusion des couleurs entre le calque actif et les calques sous-jacents). Pour définir l'opacité d'un calque sélectionné, entrez une valeur dans la boîte de dialogue Opacité ou faites glisser le curseur en haut à droite de la palette Calques. Pour définir le mode de fusion d'un calque sélectionné, choisissez une option du menu en haut à gauche de la palette Calques.

Déplacement d'un calque dans la pile La palette Calques affiche les calques dans l'ordre d'empilement de l'image, le calque supérieur apparaissant en haut de la liste. Pour déplacer un calque (ou un groupe de calques) dans la pile, faites simplement glisser le calque vers le haut ou vers le bas dans la palette. Vous pouvez également déplacer un calque vers un groupe de calques en le faisant glisser sur l'icône du groupe.

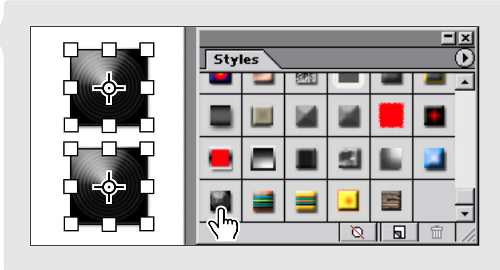


Réorganisation d'un groupe de calques

Déplacement du contenu d'un calque Pour déplacer tout contenu d'un calque vers un autre endroit de l'image, sélectionnez le calque dans la palette Calques. Utilisez ensuite l'outil Déplacement (▸✛) pour faire glisser dans l'image. Seul le contenu du calque sélectionné est déplacé.

Application d’un style de calque Vous pouvez appliquer des styles prédéfinis au contenu d’un calque pour produire instantanément des effets graphiques. Cette option est particulièrement utile pour créer des boutons Web et des états de transformation par souris. Vous pouvez également créer vos propres styles de calque.

Pour appliquer un style, choisissez Fenêtre > Afficher Styles pour afficher la palette Styles. Sélectionnez un calque dans la palette Calques, puis choisissez le style à appliquer depuis la palette Styles.



Application d’un style de calque

Composition d’images

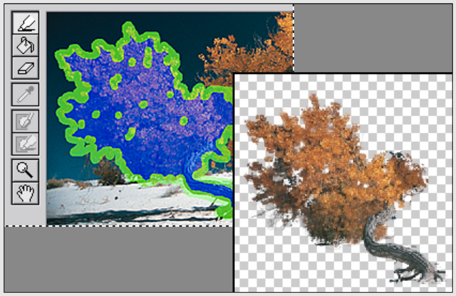
De nombreuses options sont à votre disposition dans Photoshop et ImageReady pour associer plusieurs images ou zones d’images afin de créer des compositions. En isolant, par exemple, le premier plan d’une image et en le plaçant sur l’arrière-plan d’une autre image, vous pouvez créer un nombre illimité d’effets composites.

Copie d’un calque entre des images Pour copier un calque et la totalité de son contenu d’une image sur une autre, vérifiez que les deux images sont ouvertes. Dans la palette Calques de l’image source, sélectionnez le calque à copier. Sélectionnez ensuite l’outil Déplacement ( ), puis faites glisser depuis l’image source vers l’image cible, jusqu’à voir apparaître un cadre autour de la fenêtre de destination. Si vous avez effectué une sélection, seule la zone sélectionnée est copiée sur l’image de destination.

(Photoshop) Effacement de l’arrière-plan d’un calque L’outil Gomme d’arrière-plan ( ) permet de gommer les zones colorimétriques similaires d’un calque. Cette option est utile pour extraire un objet de premier plan entouré d’un fond de couleur homogène. Sélectionnez tout d’abord un calque dans la palette Calques. Sélectionnez l’outil Gomme d’arrière-plan, puis entrez une valeur basse pour l’option Tolérance. Faites ensuite glisser dans la zone à effacer.

(Photoshop) Extraction d’une zone d’image La commande Extraire l’image permet d’isoler des zones d’image aux contours fins ou enchevêtrés. Dupliquez tout d’abord le calque contenant la zone concernée, puis sélectionnez la copie dans la palette Calques. Choisissez ensuite Image > Extraire.

Dans la boîte de dialogue Extraire, faites glisser avec l’outil Sélecteur de contour ( ) dans l’aperçu de l’image pour sélectionner le contour de la zone voulue. Cliquez ensuite à l’intérieur de la zone sélectionnée avec l’outil Remplissage ( ). Cliquez sur OK pour lancer l’extraction. Toutes les zones du calque situées hors de la zone extraite sont gommées et deviennent transparentes.



Extraction d’une zone d’image

Masquage d’une partie d’un calque Les masques de fusion permettent de masquer certaines parties d’un calque sans modifier définitivement le calque lui-même. Vous pouvez, par exemple, créer un masque qui laisse apparaître une zone donnée sur un calque ; le reste du calque est masqué mais reste disponible sous le masque. Dans la palette Calques, sélectionnez le calque à masquer, puis cliquez sur le bouton Créer un masque de fusion ( ) au bas de la palette. Création du masque :

- Pour étendre le masque et ainsi cacher une plus grande partie du calque, utilisez un outil de dessin pour peindre en noir (pour de plus amples informations, voir le chapitre « Peinture », page 26).
- Pour réduire le masque et ainsi afficher une plus grande partie du calque, peignez en blanc.
- Pour créer un masque semi-transparent, peignez en gris. Cette option est utile pour masquer uniquement certaines zones du calque.

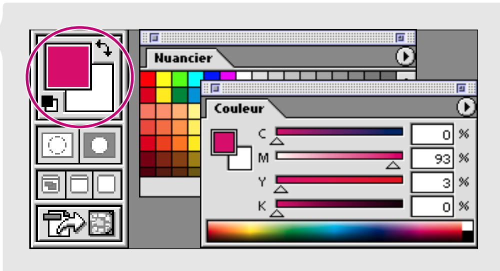
Peinture et dessin

Peinture

Pour peindre dans Photoshop ou ImageReady, il vous suffit de choisir une couleur, de sélectionner un outil, de choisir une forme et de faire glisser dans l’image à peindre. Les différents outils de dessin sont conçus d’après le matériel de dessin traditionnel.

Choix d’une couleur de premier plan Avant de peindre une image, vous devez définir la couleur du premier plan utilisée pour peindre. Cliquez sur la boîte de sélection des couleurs en haut de la boîte à outils, puis choisissez une couleur dans le sélecteur de couleur. Vous pouvez sélectionner l’option Couleurs Web seules, pour activer uniquement les couleurs Web sécurisées.

Vous pouvez également utiliser la palette Couleur ou Nuancier pour choisir les couleurs.

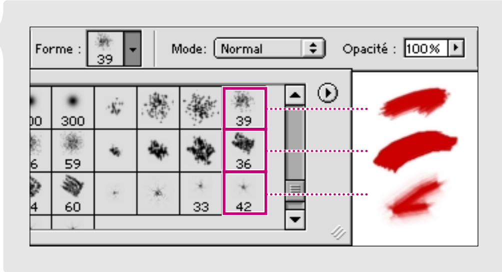


Choix d’une couleur de premier plan

Sélection d’un outil de dessin Sélectionnez un outil de dessin dans la boîte à outils et faites glisser sur l’image à peindre :

- L’outil Pinceau () permet de tracer des traits de couleur diffus.
- L’outil Crayon () permet de tracer des traits à main levée aux bords nets.
- L’outil Aérographe () permet d’appliquer des tons progressifs et de pulvériser les couleurs. Vous pouvez obscurcir la couleur (comme avec un aérographe classique) en maintenant la souris fixe.
- L’outil Gomme () permet de gommer des zones pour les rendre transparentes ou, si vous travaillez sur le calque de fond ou sur un calque dont l’option Conserver les zones transparentes est activée, de leur donner la couleur de fond. Pour définir la couleur de fond, cliquez sur la boîte de sélection colorimétrique au bas de la boîte à outils.

Choix d'une forme L'option Forme de la barre d'options vous permet de définir la forme à utiliser avec de nombreux outils de retouche et de dessin. Sélectionnez un outil de dessin, puis cliquez sur le triangle à droite de l'option Forme dans la barre d'options pour afficher les formes. Cliquez ensuite sur une forme. Un chiffre indique la dimension en pixel des formes trop grosses pour être affichées en taille réelle. Vous pouvez personnaliser une forme donnée en cliquant sur son aperçu dans la barre d'options.



Echantillons des formes

Définition de l'opacité et du mode de fusion Dans la barre d'options pour chaque outil de dessin, vous pouvez également définir un degré d'opacité (pour déterminer la visibilité de l'image sous-jacente au travers de la peinture), ainsi qu'un mode de fusion (pour déterminer la fusion entre la peinture et les couleurs de l'image sous-jacente).

Tracé de formes

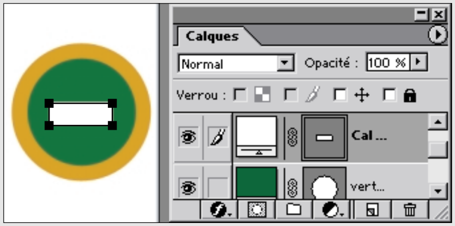
Les outils de forme vous permettent de tracer des formes aux contours très précis et de couleurs et dimensions différentes. Contrairement aux données en pixel (comme une photographie numérisée), ces formes sont définies à l'aide du principe mathématique vectoriel. Utilisés dans des applications de dessin telles qu'Adobe Illustrator® et maintenant Photoshop et ImageReady, les vecteurs décrivent, avec une grande précision, les propriétés de contour, de forme et de taille des graphiques, quelle que soit la résolution.

Sélection d'un outil de forme et définition des options Sélectionnez les outils Rectangle (▭), Rectangle arrondi (▢), Ellipse (⬭) ou Polygone (⬡) dans la boîte à outils. Sélectionnez ensuite l'une des options de dessin dans la barre d'options :

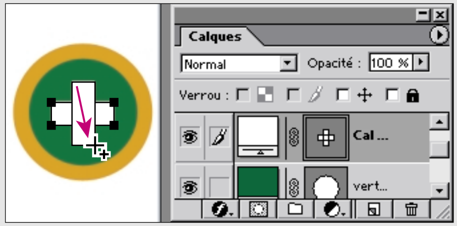
- L'option Créer un nouveau calque de forme (⌗) permet de tracer une forme vectorielle remplie avec la couleur du premier plan actif. La forme est créée sur un nouveau calque contenant un masque de calque.
- L'option Créer un nouveau tracé de travail (⌗) permet de créer un tracé vectoriel vide délimité. La forme apparaît comme un nouveau tracé de travail sur la palette Tracés.
- L'option Créer une nouvelle zone remplie (□) permet de pixelliser une forme avec la couleur de premier plan du calque activé. En sélectionnant cette option, vous créez une forme contenant des informations de pixel et non pas vectorielles.

Vous pouvez également définir d'autres paramètres dans la barre d'options, comme les styles de calques, l'opacité et le mode de fusion.

Tracé d'une forme vectorielle Faites glisser sur l'image pour tracer une forme donnée.



Tracé d'une forme sur un calque de forme

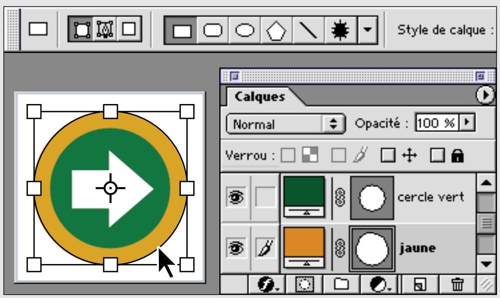


Ajout à une forme existante

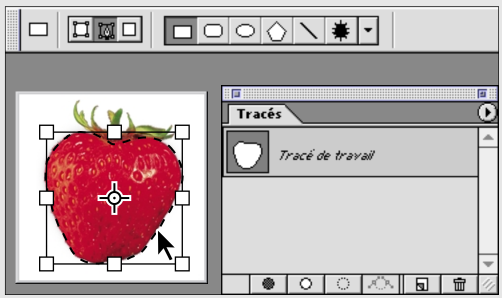
Sélection d'une forme Pour sélectionner une forme vectorielle à modifier, ciblez tout d'abord sur le calque ou le tracé contenant la forme. Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Si la forme fait partie d'un calque, cliquez sur sa vignette dans la palette Calques (le tracé associé à la forme est automatiquement sélectionné dans la palette Tracés). Dans ImageReady, la forme est automatiquement sélectionnée dans l'image par un cadre de sélection permettant de repositionner ou transformer les objets.
- (Photoshop) Si la forme est enregistrée sur la palette Tracés, sélectionnez ce tracé dans la palette.

Après avoir ciblé le calque ou tracé dans Photoshop, sélectionnez l'outil Sélection d'élément de tracé (➚) dans la boîte à outils, puis cliquez n'importe où dans la forme sur l'image. Pour mieux voir la forme sélectionnée, choisissez Afficher le cadre de sélection dans la barre d'options.



Sélection d'une forme sur un calque de forme



Sélection d'une forme sur un tracé de travail

(Photoshop) Création d'une forme personnalisée Lorsque l'option de calque de forme ou de tracé de travail est sélectionnée dans la barre d'options, vous pouvez associer deux outils de forme de base pour créer des formes plus complexes. Sélectionnez la forme à modifier, puis choisissez l'outil de forme à utiliser pour la retouche. Sélectionnez ensuite l'une des options de la barre d'options.

- L'option Ajouter la zone de tracé ( ) vous permet de superposer la nouvelle forme à la première.
- L'option Soustraire la zone de tracé ( ) vous permet de soustraire la zone de chevauchement de deux formes.
- L'option Restreindre la zone de tracé ( ) vous permet de conserver uniquement la zone de chevauchement de deux formes.
- L'option Inverser la zone de tracé ( ) vous permet d'inverser les couleurs entre la zone de chevauchement de deux formes et le fond.

Faites glisser avec l'outil de forme pour tracer une forme qui en chevauche une autre d'une certaine manière. Vous pouvez continuer à modifier une forme personnalisée en utilisant différentes options ou différents outils de forme.

(Photoshop) Définition d'une forme personnalisée Vous pouvez simplifier le processus de recréation d'une forme personnalisée en l'enregistrant dans la bibliothèque de formes personnalisées. Vous pouvez ensuite redessiner automatiquement cette forme à tout moment, en utilisant l'outil Forme personnalisée. Sélectionnez la forme que vous venez de créer et choisissez Edition > Créer une forme personnalisée.

(Photoshop) Dessin à l'aide de l'outil Forme personnalisée Sélectionnez l'outil Forme personnalisée ( ), puis choisissez votre forme personnalisée dans la liste Forme de la barre d'options. Puis, faites glisser sur l'image pour tracer la forme.

Manipulation de texte

Création d'un texte

Photoshop et ImageReady offrent un excellent outil pour l'association de graphiques et de texte à des images. Vous pouvez saisir un texte et en afficher un aperçu directement sur une image, ainsi que définir une vaste gamme d'options de mise en forme. Le texte est automatiquement ajouté sur un nouveau calque.

Définition d'un point d'insertion de texte Sélectionnez l'outil Texte (T) dans la boîte à outils, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez, dans l'image, à l'endroit où insérer le texte pour définir un point d'insertion. Le texte est ajouté à partir du point sur lequel vous avez cliqué.
- Pour insérer du texte dans un cadre de sélection, faites glisser sur l'image pour créer le cadre. Le texte est agencé automatiquement en fonction du cadre de sélection.

Définition des attributs de texte Vous pouvez utiliser la barre d'options, les palettes Caractère ou Paragraphe pour définir différents attributs de texte, tels que l'orientation, la police, le style, la couleur et l'alignement.

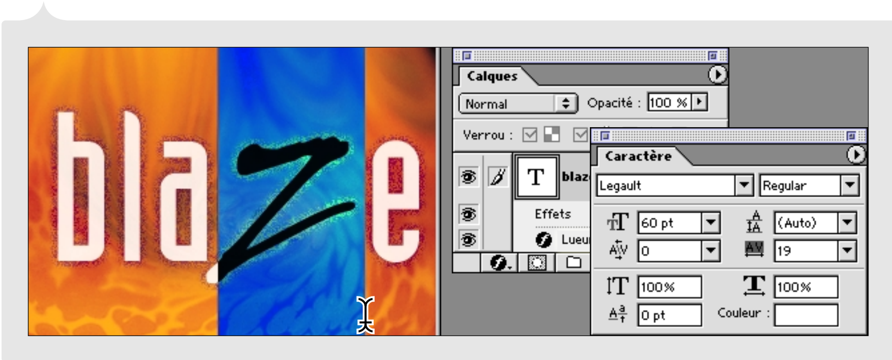
Saisie d'un texte Saisissez le texte au clavier et appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Macintosh) pour débuter un nouveau paragraphe. Vous pouvez continuer à changer les attributs de texte sur la barre d'options ou dans les palettes Caractère ou Paragraphe au fur et à mesure de la saisie.

Dans Photoshop, validez le texte sur son calque avant d'exécuter d'autres opérations. Cliquez sur le bouton de validation (☑) dans la barre d'options pour valider le texte.

Modification d'un texte

En utilisant l'outil Texte associé à la barre d'options ou aux palettes Caractère et Paragraphe, vous pouvez modifier un texte directement sur l'image. Par ailleurs, vous pouvez appliquer des effets d'habillage spéciaux à la forme du texte et apporter des modifications générales aux calques de texte.

Modification des attributs et du contenu de texte Sélectionnez l'outil Texte (T), puis cliquez à l'intérieur du texte pour définir un point d'insertion ou faites glisser pour sélectionner les caractères à modifier. Procédez ensuite aux changements des attributs et du contenu de texte. Dans Photoshop, cliquez sur le bouton de validation (☑) dans la barre d'options pour valider les changements.



Modification de la police d'un caractère particulier

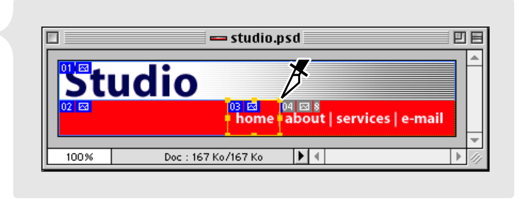
Déformation du texte L'option de déformation de texte vous permet d'élargir et de déformer la forme de texte. Cliquez avec l'outil Texte sur le texte à déformer, puis cliquez sur l'icône Créer un texte déformé (T) dans la barre d'options. Pour le style, sélectionnez un effet. Choisissez une déformation horizontale ou verticale, faites glisser les curseurs pour régler l'intensité de l'effet, puis cliquez sur OK.

Application des modifications de calque au texte Comme le texte est placé sur un calque spécifique, vous pouvez lui appliquer toutes sortes de modifications de calque, comme changer le degré d'opacité et le mode de fusion ou ajouter des styles de calque (voir la section « Utilisation des calques », page 22).

Préparation d’images Web

Conception d’images Web

Photoshop et ImageReady offrent un vaste ensemble d’outils permettant d’ajouter des éléments Web à vos images. Par ailleurs, vous pouvez diviser une image en tranches téléchargeables, créer des cartes-images directement sur l’image et ajouter des effets de transformation interactifs par souris.



Découpage d’une image en tranches

Découpage d’une image en tranches Lorsque vous découpez une image en tranches, chaque tranche rectangulaire se télécharge séparément, permettant ainsi aux utilisateurs de visualiser des sections de l’image pendant le téléchargement. Vous pouvez également utiliser les tranches pour limiter la taille des fichiers et créer des éléments Web tels que des liens, des transformations par souris et des animations. Pour découper une image en tranches, sélectionnez l’outil Tranche (), puis faites glisser sur l’image pour découper les zones. Photoshop ou ImageReady découpe automatiquement en tranches les zones de l’image restantes.

Vous pouvez également découper des tranches en utilisant les contours des calques (pour de plus amples informations, voir la section « Amélioration du découpage en tranches », page 45).

Affectation d’un lien URL à une tranche L’affectation d’un URL à une tranche fait que toute la tranche devient une zone sensible sur une page Web, avec un lien vers cet URL. Sélectionnez l’outil Sélection de tranche (), puis cliquez deux fois sur une tranche pour afficher la boîte de dialogue Options de tranche (Photoshop) ou la palette Tranche (ImageReady). Entrez ensuite l’URL de destination et, si nécessaire, l’image cible.

Pour de plus amples informations sur la définition d’autres options de tranche, telles qu’un texte de message et des instructions Alt, voir la section « Amélioration du découpage en tranches », page 45.

(ImageReady) Création d’une carte-image Les cartes-images vous permettent d’ajouter des liens URL à différentes zones d’une image. Sélectionnez l’outil Carte-image rectangulaire () et faites glisser sur l’image pour créer une carte-image. Sélectionnez ensuite l’outil Sélection de carte-image () et cliquez deux fois sur la carte-image pour afficher la palette Carte-image. Entrez un nom et un URL de destination pour la carte-image. Si besoin, entrez une image cible et un texte pour l’instruction Alt.

(ImageReady) Ajout d'un effet de transformation par souris Avec les effets de transformation par souris, différents états d'une image s'affichent lorsqu'un utilisateur bouge la souris, par exemple, ou clique sur une zone de la page Web. Les calques permettent d'enregistrer différents états d'une image pour les transformations par souris.

Sélectionnez la tranche ou la carte-image sur laquelle ajouter la transformation par souris, puis choisissez Fenêtre > Afficher Transformation par souris. La palette Transformation par souris possède une seule et unique vignette qui représente l'état normal inactivé. Cliquez sur le bouton Nouvel état ( ) au bas de la palette. Dans le menu déroulant au-dessus de la nouvelle vignette de transformation par souris, choisissez la manipulation de la souris qui déclenche la transformation. Puis masquez et affichez les calques appropriés dans la palette Calques pour faire apparaître le nouvel état transformé. La vignette de transformation par souris se met à jour et affiche le nouvel aperçu, qui s'applique seulement à cet état de transformation par souris.

Création d'animations (ImageReady)

Avec ImageReady, vous pouvez facilement créer des animations à images multiples à partir d'une seule et même image. Pour cela, utilisez simultanément les palettes Animation et Calques, afin de configurer la composition de l'animation. Pour éditer votre image animée destinée au Web, optimisez l'image au format GIF.

Configuration de l'image initiale Choisissez Fenêtre > Afficher Animation pour afficher la palette Animation. Affichez et masquez les calques appropriés dans la palette Calques pour configurer le contenu de l'image animée initiale. La vignette d'image se met à jour et affiche l'état de l'image, qui s'applique seulement à cette image animée.



Configuration des images animées

Configuration d'autres images Cliquez sur le bouton Nouvelle image ( ) au bas de la palette Animation, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- En utilisant la palette Calques, modifiez l'image pour créer l'état de la deuxième image animée. Vous pouvez, par exemple, afficher et masquer les effets de calque et les calques appropriés, repositionner un calque sur une image ou changer l'opacité d'un calque ou le mode de fusion. Cliquez sur le bouton Nouvelle image et répétez cette étape pour configurer d'autres images.

- En utilisant la palette Calques, réglez la position, l’opacité ou les effets de calque des calques concernés pour créer l’état de l’image animée finale. Choisissez ensuite Trajectoire dans le menu de la palette Animation pour que ImageReady puisse créer des images intermédiaires entre l’état initial et l’état final définis. Définissez les calques et les paramètres de trajectoire, entrez le nombre d’images à créer et cliquez sur OK. L’option Trajectoire est utile pour créer un ensemble d’animations, telles que déplacer un calque sur la zone de travail ou créer un fondu en avant ou en arrière.

Affichage de l’aperçu de l’animation ImageReady offre la possibilité d’afficher un aperçu de votre animation directement sur la fenêtre de l’image. Sur la palette Animation, sélectionnez la première image animée, puis cliquez sur le bouton de lecture (▷) au bas de la palette.

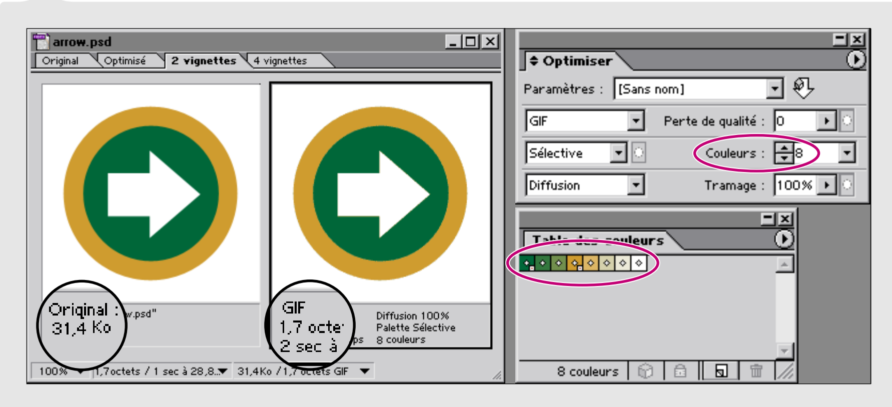
Optimisation des images Web

L’optimisation implique la compression de la taille du fichier, tout en optimisant la qualité d’affichage d’une image destinée au Web. Photoshop et ImageReady vous permettent d’optimiser les images sous plusieurs formats de fichiers Web (GIF, JPEG et PNG) et d’ajuster précisément la qualité et le niveau de compression de l’optimisation. Puisque les aperçus animés de l’image optimisée sont régénérés à chaque paramétrage d’optimisation, vous pouvez tester différents paramètres avant de valider les changements.

Comparaison des images initiales à celles optimisées. Choisissez Fichier > Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou Fenêtre > Afficher Optimiser (ImageReady) pour afficher les paramètres d’optimisation pour le Web. Cliquez sur l’onglet Optimisé au-dessus de l’aperçu (Photoshop) ou sur la fenêtre de l’image (ImageReady) pour afficher l’aperçu de l’image sur le Web en utilisant les paramètres d’optimisation courants. Pour afficher côte à côte l’aperçu original et l’aperçu optimisé, cliquez sur l’onglet 2 vignettes.

Choisissez un jeu de paramètres d’optimisation Photoshop et ImageReady offrent un certain nombre de paramètres d’optimisation prédéfinis. Pour appliquer un jeu de paramètres d’optimisation prédéfini, choisissez un jeu dans le menu Paramètres de la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou de la palette Optimiser (ImageReady).

Affichage des informations d'un fichier optimisé Dans Photoshop, vous pouvez afficher les informations d'un fichier optimisé, telles que sa taille et la durée estimée de téléchargement pour différentes vitesses de modem, au-dessous de l'aperçu optimisé dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web. Dans ImageReady, vous pouvez afficher deux jeux d'informations de fichier dans la barre d'état, au bas de la fenêtre d'image. Cliquez sur le triangle à côté de l'un ou l'autre des jeux d'information pour choisir l'une des options d'affichage des informations optimisées.



Optimisation d'une image GIF à 8 couleurs, en mode de valeurs Web sécurisées.

Réglage des paramètres d'optimisation Vous pouvez même personnaliser davantage l'optimisation en réglant les paramètres d'optimisation un à un. Vous pouvez nommer et enregistrer vos paramètres personnalisés en tant que nouveau jeu d'optimisation.

Enregistrement de l'image optimisée Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou choisissez Fichier > Enregistrer une copie optimisée sous (ImageReady). Pour l'option Format, choisissez l'une des options suivantes :

- Images vous permet de générer uniquement les fichiers d'images optimisés. Si vous avez créé des tranches sur votre image, un fichier optimisé est généré pour chaque tranche.
- HTML et images vous permet de générer un fichier HTML ainsi que des fichiers d'image optimisés. Si vous avez créé des tranches sur votre image, le fichier HTML contient le code pour la table regroupant les tranches. Si vous enregistrez l'image depuis ImageReady, le fichier HTML contient également le code pour tous les éléments Web, tels que les cartes-images, les animations ou les transformations par souris, ajoutés à l'image.





Nouveautés d'Adobe Photoshop 6.0



Adobe Photoshop 6.0 accompagné de l'outil dédié au Web, ImageReady version 3.0, proposent de puissantes fonctions d'édition d'image grâce à un ensemble de nouvelles caractéristiques accessibles à tous. Ces nouvelles capacités comprennent des outils de dessin vectoriel intégrés pour une plus grande créativité, des outils et fonctionnalités étendus pour les tâches de production Web, ainsi que plusieurs enrichissements de l'interface pour travailler plus rapidement et utiliser au mieux les fonctions de Photoshop et ImageReady.

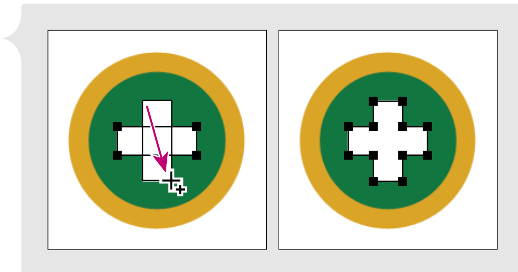
Au-delà du pixel

Un formidable support de la technologie vectorielle

Photoshop 6.0 fournit des outils intégrés pour la création et la production de formes et de texte vectoriels modifiables et précis. Grâce à ces nouveaux outils, vous incorporez du texte et des graphiques vectoriels, quelle que soit la résolution, à des images à pixels pour obtenir une gamme d'effets de dessin sans précédent. Vous pouvez enregistrer les données vectorielles aux formats EPS, DCS, TIFF et PDF.

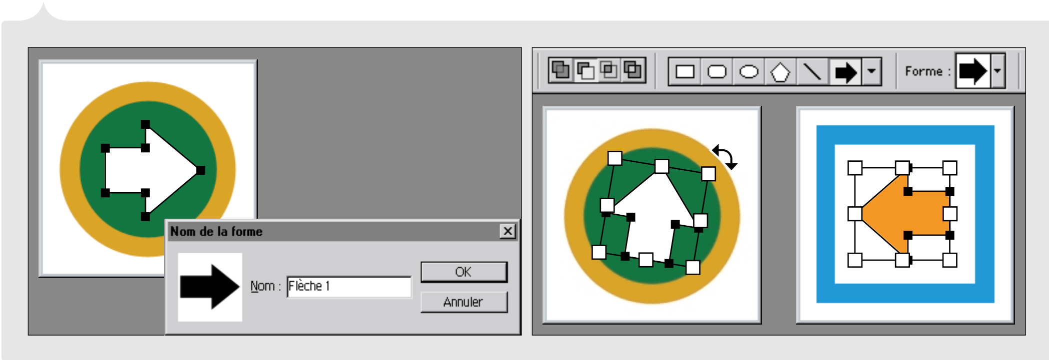
Outils de forme Les nouveaux outils Rectangle, Rectangle arrondi, Ellipse, Polygone, Forme personnalisée et Trait vous permettent de créer un large choix de formes vectorielles. Vous pouvez ainsi créer trois types de forme : tracés de travail, calques de fusion ou pixels peints.

Modification de forme Photoshop 6.0 (comme Adobe Illustrator et d'autres programmes Adobe) permet également d'effectuer des opérations de recherche de tracé pour combiner rapidement des formes vectorielles simples avec des formes complexes. Ces opérations comprennent l'ajout, la soustraction, la restriction et l'inversion. Vous pouvez modifier les segments de toute forme simple ou complexe à l'aide des outils Sélection directe, Ajout de point d'ancrage, Suppression de point d'ancrage et Conversion de point directeur.



Ajout à une forme simple et résultat après combinaison

Stockage de formes personnalisées Vous pouvez enregistrer les formes à réutiliser ultérieurement en tant que formes personnalisées. Photoshop enregistre les formes personnalisées dans une bibliothèque de formes accessible à partir de la barre d'options disponible lorsque vous sélectionnez l'outil Forme personnalisée. Sinon, vous pouvez également utiliser le gestionnaire des paramètres prédéfinis pour enregistrer des formes personnalisées dans des bibliothèques indépendantes. Les bibliothèques de formes sont portables ; les groupes de travail peuvent donc facilement les concevoir, les partager et les compléter.



Définition et traitement d'une forme personnalisée

Texte indépendant de la résolution Photoshop 6.0 vous permet de combiner facilement du texte précis avec des images à pixels, quelle que soit la résolution, puis de produire des caractères aux contours nets avec l'image pour obtenir un résultat de grande qualité.

Masques vectoriels Une des puissantes fonctionnalités vectorielles fait appel à l'utilisation de formes modifiables pour l'écrêtage ou le masquage de zones d'image. Appelées masques de calque, ces formes peuvent être modifiées comme toute autre forme vectorielle, à l'aide des outils Sélection directe, Ajout de point d'ancrage et Suppression de point d'ancrage. Pour obtenir des contours de masque flous et nets, associez simplement des masques de calque et des calques de fusion sur le même calque.

Sortie vectorielle améliorée

La création de graphiques et de texte vectoriels à incorporer dans vos images ne représente qu’une partie du travail. Photoshop 6.0 prend entièrement en charge la production de graphiques vectoriels avec des images à pixels, avec un résultat de haute qualité à l’impression.

Impression de données vectorielles au format PostScript Vous avez la possibilité d’imprimer directement des images contenant des formes et du texte indépendants de la résolution sur tout périphérique de sortie PostScript.

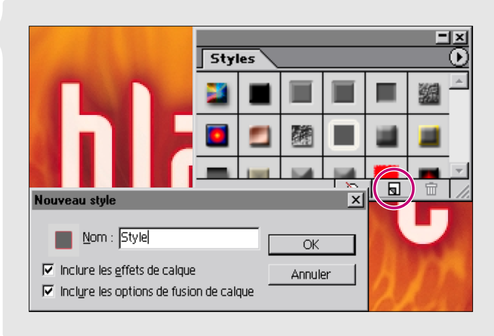
Sortie élaborée au format PDF Photoshop 6.0 améliore son intégration aux produits Adobe par une meilleure prise en charge du format Adobe PDF, comprenant, entre autres, l’enregistrement de zones transparentes, de calques et d’objets vectoriels dans des fichiers PDF. Tout fournisseur de services utilisant Adobe Acrobat® InProduction™ (ou autres modules externes de prépresse Acrobat) peut ainsi préparer ces fichiers PDF pour une impression haut de gamme.

Styles de calque

Photoshop 6.0 présente une nouvelle interface intuitive pour les effets de calque, de nouvelles options d’effets et un nouveau support pour l’enregistrement d’associations d’effets de calque en tant que styles de calque à usage fréquent. Les effets et les styles de calque sont mis automatiquement à jour lorsque vous modifiez l’image ; ils sont particulièrement intéressants pour la conception de texte, de boutons et de bannières.

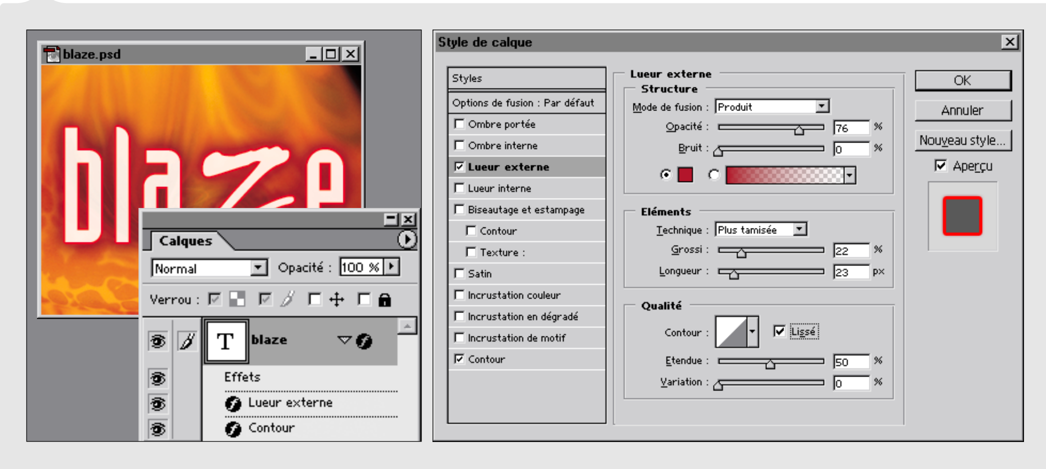
Nouveautés et enrichissements des effets de calque Photoshop 6.0 présente un ensemble de nouvelles fonctions enrichies pour les effets de calque, y compris les nouveaux effets Contour, Incrustation et Satin, une nouvelle option de contour, des options avancées de fusion et de transparence, des enrichissements des effets Ombre portée, Ombre interne, Lueur interne, Biseautage et Estampage.

Nouveaux styles de calque La nouvelle boîte de dialogue Styles de calque indique immédiatement quels sont les effets appliqués au calque sélectionné. Pour ajouter des effets sur un calque, il suffit de les cocher dans la liste et de définir les paramètres appropriés.



Définition d'un nouveau style de calque

Une fois un style de calque personnalisé défini, vous pouvez l'enregistrer dans la palette Styles pour un usage ultérieur. Les styles de calque fonctionnent comme les effets de calque : ils appliquent des modifications non destructrices automatiquement mises à jour lorsque vous modifiez le contenu du calque. Vous pouvez stocker des styles dans une bibliothèque de styles par défaut ou dans vos propres bibliothèques de styles à l'aide du Gestionnaire de paramètres prédéfinis. Les bibliothèques de styles sont portables, vous pouvez donc les partager avec des collègues. Par ailleurs, les styles de calque Photoshop sont compatibles avec ImageReady. Vous pouvez donc ouvrir une bibliothèque de styles de calque dans Photoshop et ImageReady, et vice versa.

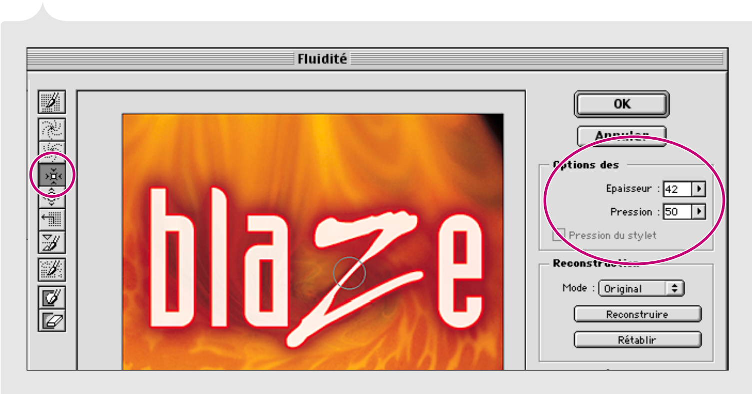


Modification d'un style de calque existant

Application simple de styles de calque L'application de styles de calque est simple : créez un texte, des formes et autres éléments d'image sur un calque, puis cliquez sur un style dans la palette Styles afin de l'appliquer. Autre méthode : sélectionnez un outil de forme, puis l'option Calque de la forme et choisissez un style de calque dans la barre d'options ; commencez ensuite le dessin. Le style est appliqué lorsque vous dessinez. L'association des styles de calque et des nouveaux outils de forme élargit le champ des possibilités de création pour les concepteurs spécialistes de l'impression et du Web.

Déformation interactive d’image

La nouvelle commande Fluidité de Photoshop 6.0 vous permet de déformer rapidement une image, en poussant, tirant, pivotant, agrandissant et réduisant différentes zones de l’image. Ces commandes de déformation conviennent parfaitement à un large éventail de tâches, depuis l’exécution de réglages minutieux pour la déformation d’une petite zone d’image à des réglages à grande échelle pour un effet de déformation général. Lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue Fluidité, vous avez la possibilité d’afficher un filet fin sur l’image pour vous aider à réaliser des réglages précis. Pour éviter des modifications inopportunes, vous pouvez geler certaines parties de l’image et vous concentrer uniquement sur les zones à modifier. Pour passer des modifications à grande échelle à des réglages plus fins, changez la taille de la forme utilisée. La commande Fluidité fournit également des options permettant, le cas échéant, de reconstruire l’image originale.



Déformation en mode Modulation

Production de superbes graphiques pour le Web

Amélioration du découpage en tranches

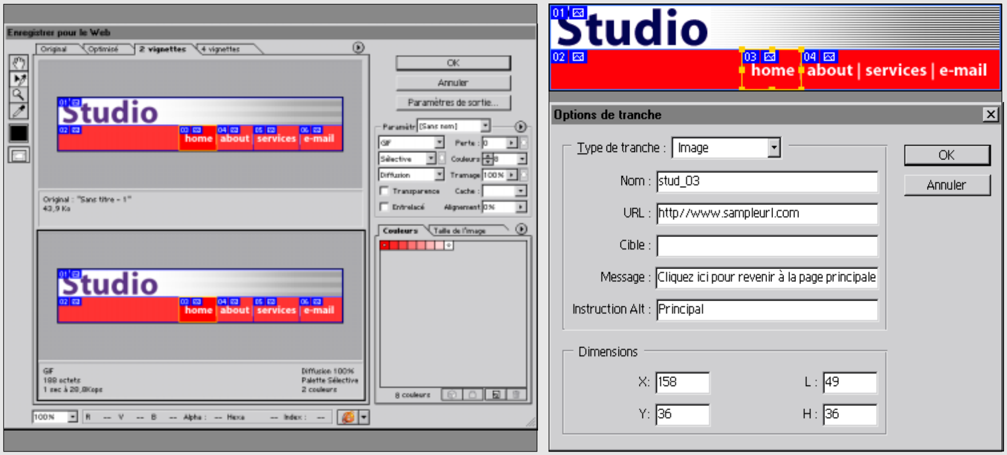
Le découpage en tranches d'images est essentiel pour l'incorporation de fichiers image volumineux ou complexes à un site Web ; en effet, les navigateurs téléchargent et affichent plus rapidement des images en tranches. Vous pouvez également utiliser des tranches comme base pour créer des transformations par souris ou générer des animations. Vous pouvez également générer des pages HTML directement depuis Photoshop, comprenant le code HTML nécessaire au ré-assemblage de l'image en tranches.

Tranchage Photoshop direct Les nouveaux outils Tranche et Sélection de tranche permettent désormais de définir et de modifier des tranches directement dans Photoshop 6.0. Créez des tranches en activant l'outil Tranche et en faisant glisser le pointeur sur différentes zones de l'image ; Photoshop définit automatiquement les tranches pour le reste de l'image. Vous pouvez modifier plusieurs attributs des tranches définies par l'utilisateur, y compris la taille, la position, l'ordre d'empilement et la visibilité.



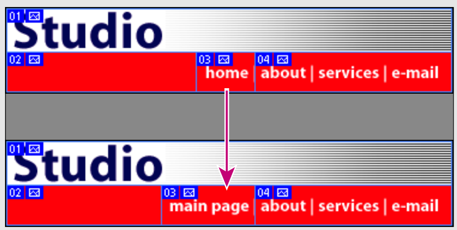
Tranches créées à l'aide de l'outil Tranche

Mise en forme et optimisation propres aux tranches Vous contrôlez davantage le mode d'application des options d'optimisation avec des images en tranches, car vous avez la possibilité de sélectionner des tranches séparées pour leur appliquer les paramètres appropriés. Ainsi, une image comportant des couleurs unies, du texte et des photos, par exemple, est de meilleure qualité lorsque différents paramètres sont appliqués à chaque zone. Vous pouvez également attribuer à chaque tranche un nom de fichier séparé, un lien URL, une instruction Alt et un message. Dans ImageReady, vous pouvez associer plusieurs tranches au sein d'un même ensemble, de façon à pouvoir rapidement sélectionner, optimiser, imprimer et supprimer uniquement ces tranches.



Configuration d'options d'optimisation pour une tranche individuelle ; attribution d'un URL, d'un message textuel et d'une instruction Alt à une tranche

Tranches dynamiques définies selon les calques Photoshop 6.0 fournit une nouvelle méthode de découpage des images en tranches, qui consiste à répartir le contenu de la tranche sur différents calques puis à laisser Photoshop ou ImageReady générer des tranches selon les calques. Avec cette méthode, chaque tranche est liée aux pixels situés le plus à l'extérieur de chaque calque. Si vous repositionnez ou modifiez ensuite le contenu du calque, la tranche est automatiquement ajustée pour prendre en compte les modifications. Cette technique sert plus particulièrement à créer des tranches précises pour les transformations par souris.



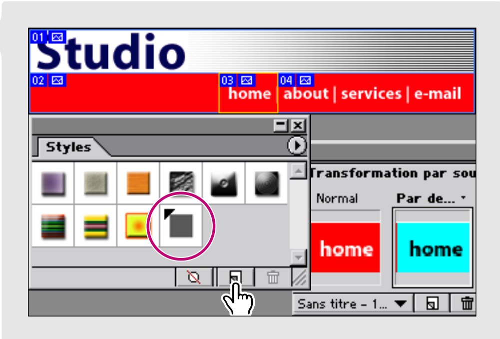
La tranche est automatiquement mise à jour lors de la modification du calque source.

Prise en charge améliorée des cartes-images et des transformations par souris

ImageReady 3.0 assure une meilleure prise en charge de la création de cartes-images et d'effets de transformation par souris directement dans une image.

Création d'une carte-image En utilisant les nouveaux outils de carte-image conjointement à la nouvelle palette Carte-image, vous pouvez définir des zones de carte-image sur votre image et les compléter par des options de lien URL, de cadre cible et d'instruction Alt. Une carte-image peut également être définie en fonction des limites d'un calque.

Améliorations des transformations par souris Vous pouvez désormais enregistrer une transformation par souris en tant que style dans la palette Styles. Tous les attributs de la transformation par souris, y compris les effets, tranches et états, sont enregistrés dans le style, que vous pouvez appliquer de nouveau par un simple clic. Les autres améliorations comprennent le partage des palettes de couleurs entre états de transformations de souris et la possibilité d'afficher un aperçu des transformations directement dans ImageReady.



Création d'un nouveau style de transformation par souris

Optimisation pondérée

Photoshop 6.0 intègre de nouvelles commandes d’optimisation pondérée qui permettent d’utiliser des couches alpha 8 bits pour changer aisément de paramètres de compression au sein d’une image. Cette technique permet d’obtenir de meilleurs résultats dans les zones d’image critiques, sans pour autant changer la taille de fichier. Auparavant, vous deviez choisir entre privilégier la qualité de l’image au détriment de la taille du fichier, ou l’inverse. Grâce aux couches, vous pouvez désormais générer des variantes progressives pour le tramage de fichier GIF, les paramètres de perte de qualité d’image GIF et la compression JPEG. Les commandes d’optimisation pondérée permettent également de privilégier certaines couleurs dans des zones d’image sélectionnées, lorsque vous générez des palettes de couleur personnalisées.

Amélioration du flux de production Web

Photoshop 6.0 et l’outil intégré de production Web, ImageReady 3.0, sont désormais plus étroitement intégrés, constituant une nouvelle et puissante combinaison d’outils pour l’ensemble de la chaîne de production de graphiques Web. Adobe Photoshop 6.0 présente également une meilleure intégration avec Adobe GoLive™ 5.0.

Optimisation intégrée avec Adobe GoLive 5.0 Adobe Photoshop 6.0 et Adobe GoLive 5.0 sont étroitement intégrés pour assurer la prise en charge du processus de production Web. Vous pouvez désormais ajouter des fichiers Photoshop natifs (PSD) directement dans Adobe GoLive, sans optimisation préalable. Pour ce faire, utilisez les outils d’optimisation d’image intégrés dans Adobe GoLive.

Mises à jour automatiques avec Adobe GoLive 5.0 Tout URL créé par Photoshop ou ImageReady est accessible à partir d’Adobe GoLive pour la gestion et la modification. Vous avez même la possibilité de mettre à jour des URL modifiés dans le fichier Photoshop (PSD) d’origine. Par ailleurs, vous pouvez configurer un fichier par tranches, le compléter avec des transformations par souris et des cartes-images dans ImageReady ou Photoshop, puis ajouter le fichier PSD unique dans Adobe GoLive. Adobe GoLive ouvre automatiquement ImageReady ou Photoshop pour compiler les tranches et mettre à jour les modifications apportées à l’image. Adobe GoLive reprend également le fichier PSD original afin de générer le fichier GIF ou JPEG final pour la page Web.

Intégration HTML avec Adobe GoLive 5.0 Lors de l’exportation d’images par tranches, Photoshop et ImageReady génèrent un ensemble de fichiers image nommés et un fichier HTML avec le code de table nécessaire au ré-assemblage de l’image. A défaut, vous pouvez enregistrer des fichiers image par tranches en tant qu’objets CSS (feuille de style en cascade). Le code HTML de haute qualité généré est prêt à être copié dans Adobe GoLive ou tout autre éditeur HTML. Lors de l’exportation de transformations par souris depuis ImageReady, sélectionnez l’option Codes GoLive inclus dans la boîte de dialogue Enregistrer une copie optimisée sous, pour obtenir des résultats optimaux.

Vers une maîtrise plus rapide de Photoshop

Interface enrichie

Photoshop 6.0 présente de nombreux enrichissements de l'interface, destinés à faciliter et à optimiser l'utilisation de ses puissantes fonctionnalités.

Barre d'options Lorsque vous sélectionnez un outil dans la boîte à outils, toutes les options contrôlant son comportement sont facilement accessibles dans une barre d'options contextuelle. Désormais, lorsque vous travaillez, par exemple, avec les outils de forme ou de sélection, vous pouvez accéder à des modificateurs tels que l'ajout, la soustraction, la restriction ou l'inversion, auparavant disponibles uniquement par des raccourcis clavier. Il est possible d'ancrer la barre d'options en haut ou en bas de l'écran, ou de la laisser en position flottante.

Ancrage et stockage de palette Dans Photoshop 6.0, vous pouvez ancrer des palettes les unes aux autres. Vous pouvez également stocker les palettes les plus fréquemment utilisées dans la zone réservée aux palettes, dans la barre d'options ; ainsi, elles sont à votre disposition dès que vous en avez besoin et ne vous gênent pas lorsque vous êtes concentré sur un travail. Pour afficher une palette dans la zone réservée, cliquez sur l'onglet de la palette ; si vous cliquez de nouveau, elle disparaît.

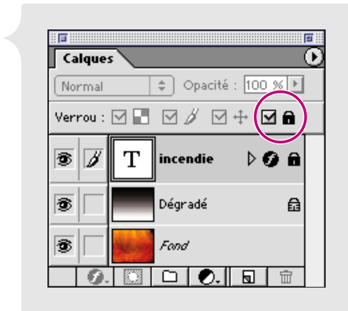
Gestion améliorée des couleurs et épreuves La nouvelle commande Edition > Couleurs simplifie la gestion des couleurs conformes à la norme ICC en réunissant les commandes dans une seule boîte de dialogue et en proposant un choix de paramètres de gestion des couleurs prédéfinis, selon des conditions communes à l'imprimerie et au Web. Cette gestion des couleurs, reposant sur la technologie ACE (Adobe Color Engine), englobe la plupart des commandes de configuration RVB, CMJN et Niveaux de gris présentes dans les versions précédentes de Photoshop et fournit une meilleure intégration avec Adobe Illustrator 9.0 et autres prochains produits Adobe. En outre, Photoshop 6.0 propose de nouvelles commandes pour la génération d'épreuves visuelles à l'écran et pour l'impression d'épreuves papier basées sur les profils de couleurs ICC.

Gestion de calques améliorée

La souplesse des calques est plus grande que jamais dans Photoshop 6.0. Vous pouvez désormais créer des centaines de calques dans une image pour vous aider à organiser les éléments d'une composition complexe. En outre, un ensemble de nouvelles fonctionnalités est disponible pour rendre l'organisation et la gestion de calques plus efficace.

Groupes de calques Vous pouvez organiser les calques en groupes afin de suivre plus aisément les parties associées. Vous avez la possibilité de rendre les calques visibles ou invisibles pendant que vous travaillez ou de déplacer un groupe de calques dans leur ordre d'empilement en le faisant glisser sur la palette Calques. Vous pouvez également définir l'opacité d'un groupe de calques entier.

Identification et verrouillage de calque Les calques de codage de couleur dans la palette Calques vous permettent d'identifier rapidement les relations entre calques. Une fois les calques définis, vous pouvez les verrouiller afin d'empêcher toute modification accidentelle.



Verrouillage du calque sélectionné

Enrichissements de la palette Calques La palette Calques enrichie vous permet de manipuler plus efficacement les effets de calque. Si vous attribuez un effet de calque à un calque et voulez le réutiliser sur un autre, il suffit de le glisser-déposer sur le calque cible. Tous les paramètres sont conservés et immédiatement reportés sur le calque cible.

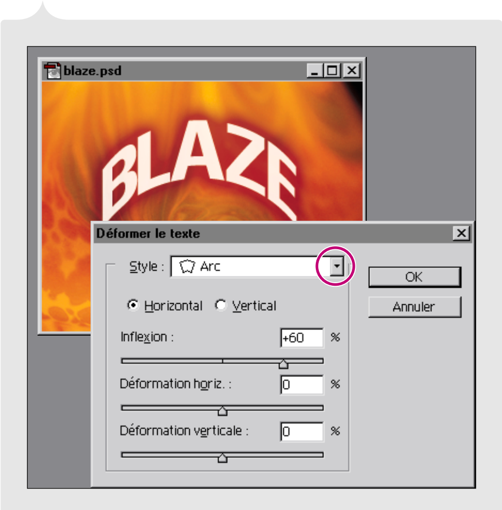
Calques de remplissage Vous pouvez maintenant travailler avec des fonds en couleur, en dégradé ou à motifs, en les ajoutant à un nouveau type de calque, appelé calque de remplissage. De même que les calques de réglage, les calques de remplissage appliquent des modifications non destructrices à l'image sous-jacente et peuvent être modifiés ou supprimés à tout moment.

Fonctionnalités de texte étendues

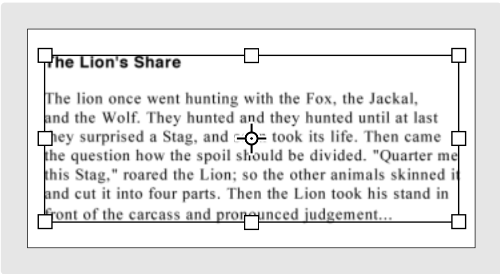
Photoshop 6.0 fournit une gamme étendue d'options de mise en forme pour les caractères romains et asiatiques, ainsi que des fonctions de modification directe de texte dans la zone de travail. Les nouvelles palettes Caractère et Paragraphe permettent de choisir plus facilement les options de mise en forme adaptée à votre texte.

Modification directe de texte dans l'image Vous pouvez saisir du texte et modifier le style directement dans l'image, sans devoir revenir sans cesse à une boîte de dialogue. Si vous faites pivoter, mettez à l'échelle ou inclinez le texte dans l'image, il demeure modifiable.

Déformation du texte La nouvelle fonction de déformation de texte permet de déformer des calques de texte selon des formes spéciales, telles que des arcs ou des vagues.



Déformation de texte à l'aide du style Arc



Définition d'options de mise en forme de paragraphe

Nouvelles options de paragraphe Un ensemble étendu de nouvelles options de mise en forme de paragraphe est désormais disponible dans la nouvelle palette Paragraphe, similaire à la palette Paragraphe d'Adobe InDesign™ et Adobe Illustrator. Vous pouvez définir, paragraphe par paragraphe, l'alignement, l'interlignage automatique, l'espace avant et après, la ponctuation hors justification, et les retraits de première ligne, de marge de gauche et de marge de droite.

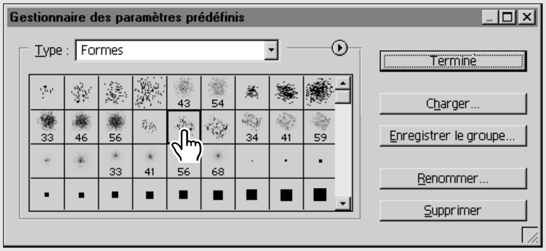
Commandes de césure, de justification et de composition Photoshop fournit des paramètres de césure de niveau professionnel, permettant de définir la longueur minimum d'un mot, le nombre minimum de caractères avant et après le tiret, le nombre de tirets consécutifs ainsi que la zone de césure. Photoshop prend également complètement en charge la justification de paragraphe avec divers paramètres. Photoshop prend même en charge la prochaine génération de moteurs de composition Adobe, qui offre un choix de compositeurs multiligne et ligne par ligne. Le compositeur multiligne place plusieurs lignes de texte les unes par rapport aux autres pour garantir des sauts de ligne optimaux, tandis que le compositeur ligne par ligne traite une seule ligne de texte à la fois.

Nouvelles options de caractère Les commandes de la nouvelle palette Caractère vous permettent d'appliquer une couleur caractère par caractère, de mettre les caractères à l'échelle verticalement et horizontalement et de définir le décalage sur la ligne de base. De plus, Photoshop prend totalement en charge les polices OpenType et les caractéristiques associées, par exemple, tout en majuscules, petites majuscules, exposant et indice (Photoshop produit des versions Faux de ces options de texte pour les polices non-OpenType). La nouvelle option Sans retour automatique commande le bouclage ou non d'un ensemble de caractères comme un seul mot.

Options de mise en forme pour le texte asiatique Photoshop 6.0 comprend des commandes de mise en forme étendues pour les caractères asiatiques, par exemple : Tsume pour le crénage et l'approche manuels, Tate-chu-yoko pour placer du texte horizontal dans un texte vertical, Kinsoku shori pour placer des coupures de mots, Burasagari pour la ponctuation hors justification et Mojikumi pour le crénage automatique, l'approche et la justification.

Gestionnaire des paramètres prédéfinis

Le nouveau Gestionnaire des paramètres prédéfinis centralise la gestion de vos formes, dégradés, contours, motifs et styles de calque personnalisés et fournit l'accès immédiat aux bibliothèques étendues contenant ces éléments, livrées avec Photoshop 6.0. Lorsque vous créez un élément personnalisé, enregistrez-le dans un fichier de bibliothèque afin de pouvoir y accéder par le Gestionnaire des paramètres prédéfinis. Une fois la bibliothèque chargée dans ce gestionnaire et dès l'utilisation de ses éléments dans Photoshop, elle devient disponible dans la barre d'options, la palette Styles, la boîte de dialogue Editeur de dégradé, et autres emplacements. Il est également possible de partager des bibliothèques entre collègues pour optimiser le travail de création.



Utilisation du Gestionnaire des paramètres prédéfinis

Autres fonctionnalités nouvelles et enrichies

Annotations Les nouveaux outils de notes et d'annotations audio permettent d'associer du texte et des commentaires vocaux aux images. Ces annotations sont prises en charge par Photoshop et par Adobe Acrobat. Vous pouvez également importer des annotations depuis un document PDF dans une imagePhotoshop.

Commande d'éléments non imprimables Les nouvelles commandes Affichage > Afficher les extras et Masquer les extras permettent de commander globalement l'affichage d'éléments non imprimables, tels que les repères, les grilles, les tracés cible, les contours de sélection, les tranches, les cartes-images, les cadres de sélection de texte, les sélections de texte et les annotations. Les commandes d'affichage et de comportement du magnétisme d'éléments non imprimables spécifiques sont regroupées dans les nouveaux sous-menus Affichage >Afficher et Affichage > Magnétisme.

Recadrage en perspective L'outil Recadrage propose une nouvelle option Perspective, qui permet de corriger les déformations de perspective lorsque vous recadrez une image.

Gestion du flux de production WebDAV Les nouvelles commandes du sous-menu Fichier > Gérer le flux de production permettent de gérer des fichiers à l’aide de la technologie de serveur WebDAV (Web Distributed Authoring and Versioning).

Feuilles de style en cascade Vous pouvez désormais générer une feuille de style en cascade avec un fichier HTML lors de l’enregistrement d’une image optimisée.

Prise en charge des formats de fichier étendus Vous avez désormais la possibilité de conserver les calques, la transparence et les données de pyramide multi-résolution dans des fichiers TIFF exportés, et de bénéficier d’options de compression TIFF supplémentaires. La commande Fichier > Importer > Image PDF permet d’importer des images spécifiques depuis un document PDF dans Photoshop.

Options d’impression réorganisées et étendues La nouvelle commande Fichier > Options d’impression réunit la plupart des options de sortie et de gestion des couleurs auparavant disponibles dans les boîtes de dialogue Format d’impression et Imprimer. En outre, vous pouvez désormais régler et prévisualiser la position et l’échelle d’une image avant impression.

Droplets PhotoshopDans Photoshop, la nouvelle commande Fichier > Automatisation > Créer une application droplet permet de créer une application droplet à partir d’un script.

Réglage de courbe de transfert de dégradé Le nouveau calque de réglage de transfert de dégradé permet de mettre en correspondance la gamme de tons d’une image avec les couleurs d’un fond en dégradé.

Prise en charge étendue des images 16 bits par couche Dans Photoshop, les outils et commandes suivants sont désormais disponibles pour les images contenant 16 bits par couche : outils Forme d’historique, Tranche et Forme, et commandes Taille de la zone de travail, Contraste automatique, Courbe de transfert de dégradé, Flou gaussien, Ajout de bruit, Médiane, Accentuation, Passe-haut et Antipoussière.

Changement facile d’unité de mesure Vous pouvez maintenant changer à la volée les unités de mesure de vos règles. Pour cela, il suffit de cliquer sur les règles avec le bouton droit de la souris (Windows) ou de cliquer en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS), puis de sélectionner l’unité de mesure voulue dans le menu contextuel. De plus, vous pouvez utiliser n’importe quelle combinaison d’unités pour définir les valeurs de mesure d’un outil ou d’une boîte de dialogue (par exemple, 2 pouces par 45 pixels pour un rectangle).

Options multi-image améliorées La commande Planche Contact II fournit des options de libellé supplémentaires ; la commande Collection d’images propose un ensemble enrichi d’options de disposition ; la Galerie Web Photo permet de sélectionner un éventail de modèles HTML personnalisables.

Déplacement de la commande Préférences La commande Préférences se trouve désormais sous le menu Edition.



1



Chapitre 1 : Présentation de la zone de travail

La zone de travail d'Adobe Photoshop et d'Adobe ImageReady est composée d'une barre de menus en haut de l'écran et d'une série d'outils et de palettes pour la retouche des images et l'ajout d'éléments. L'ajout de commandes et de filtres dans les menus s'effectue par le biais de l'installation de logiciels développés par des tiers, appelés modules externes.

Utilisation des outils

La première fois que vous démarrez l'application, la boîte à outils s'affiche sur le côté gauche de l'écran. Certains outils de la boîte disposent d'options s'affichant dans la barre contextuelle des options d'outils (voir la section « Utilisation de la barre d'options d'outils », page 59). Il s'agit des outils utilisés pour le texte, la sélection, la peinture, le dessin, l'échantillonnage, la retouche, le déplacement, l'annotation et l'affichage des images. D'autres outils vous permettent de choisir les couleurs de premier plan et d'arrière-plan, de passer à Adobe Online, de travailler dans différents modes et de basculer entre les applications Photoshop et ImageReady.

Pour une présentation de chaque outil, voir les rubriques « Présentation de la boîte à outils » dans l'aide en ligne. Pour de plus amples informations sur la sélection des couleurs de premier plan et d'arrière-plan, voir la rubrique « Choix des couleurs de premier plan et d'arrière-plan » dans l'aide en ligne.

Affichage et utilisation des outils

Vous sélectionnez un outil en cliquant sur son icône dans la boîte à outils. Un petit triangle situé à droite de l'icône d'outil indique la présence d'outils masqués. Placez le pointeur sur un outil pour afficher sa description, ainsi que son nom et le raccourci clavier correspondant.

Pour afficher ou masquer la boîte à outils :

Choisissez Fenêtre > Afficher les outils ou Fenêtre > Masquer les outils.

Pour déplacer la boîte à outils :

Faites-la glisser en cliquant sur sa barre de titre.

Pour sélectionner un outil :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Si l'outil est visible, cliquez sur son icône ou appuyez sur les touches de raccourci indiquées.
- Si l'outil est masqué, placez le pointeur sur l'outil de premier niveau et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour afficher la liste des outils. Sélectionnez l'outil souhaité.

Pour passer en revue les outils cachés, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur la touche de raccourci de l'outil visible. Pour activer ou désactiver cette option, choisissez Edition > Préférences > Général, puis sélectionnez ou désélectionnez Utiliser la touche Maj pour passer d'un outil à un autre.

Pour afficher ou déplacer une liste d'outils masqués (ImageReady) :

1 Placez le pointeur sur l'outil visible et maintenez le bouton de la souris enfoncé jusqu'à ce que la liste des outils masqués s'affiche.

2 Sélectionnez le petit triangle pointant vers le bas situé au bas de la liste des outils masqués. La liste des outils masqués s'affiche et demeure ouverte jusqu'à ce que vous cliquiez sur la case de fermeture. Vous pouvez afficher plusieurs listes d'outils masqués simultanément.

3 Cliquez sur la barre de titre de la liste des outils masqués et faites glisser cette palette pour la déplacer sur le bureau.

Pour afficher ou masquer les descriptions d'outils :

Choisissez Edition > Préférences > Général, puis sélectionnez ou désélectionnez Afficher les info-bulles. Par défaut, l'option Afficher les info-bulles est sélectionnée.

Pour activer ou désactiver la navigation à travers une série d'outils masqués :

Choisissez Edition > Préférences > Général puis sélectionnez ou désélectionnez Utiliser la touche Maj pour passer d'un outil à un autre.

Utilisation des pointeurs

Lorsque vous sélectionnez un outil, le pointeur prend la forme de l'outil sélectionné. Par défaut, le rectangle de sélection prend la forme d'une croix, l'outil Texte d'un trait vertical et les outils de peinture prennent la forme et l'épaisseur du pinceau.

Le *point actif* du pointeur, c'est-à-dire l'endroit où commence l'effet ou l'action sur l'image, est différent pour chaque outil. Vous pouvez transformer le pointeur de chaque outil, sauf pour les outils de déplacement, d'annotations et de texte, en pointeur croix dont l'intersection marque le point actif.

Pour définir la forme du pointeur :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Choisissez Edition > Préférences > Affichage et pointeurs.

• (ImageReady) Choisissez Edition > Préférences > Pointeurs.

2 Choisissez la forme du pointeur.

• Cliquez sur Standard dans la zone Pointeurs outils dessin, la zone Pointeurs autres outils ou dans les deux pour afficher les pointeurs sous forme d'icônes.

• Cliquez sur Précis dans la zone Pointeurs outils dessin, la zone Pointeurs autres outils ou dans les deux pour afficher les pointeurs sous forme de croix.

• Cliquez sur Epaisseur dans la zone Pointeurs outils dessin pour afficher le pointeur sous la forme et l'épaisseur de l'outil de dessin activé. Cette fonctionnalité n'est pas toujours disponible pour les pinceaux très épais.

3 Cliquez sur OK.

Les options Pointeurs outils dessin s'appliquent aux pointeurs des outils suivants :

• (Photoshop) Gomme, Crayon, Aérographe, Pinceau, Tampon, Tampon de motif, Doigt, Goutte d'eau, Netteté, Densité -, Densité + et Eponge.

• (ImageReady) Pinceau, Crayon et Gomme.

Les options Pointeurs autres outils s'appliquent aux pointeurs des outils suivants :

• (Photoshop) Rectangle de sélection, Lasso, Lasso polygonal, Baguette magique, Recadrage, Tranche, Pipette, Plume, Dégradé, Trait, Pot de peinture, Lasso magnétique, Plume magnétique, Mesure et Echantillonnage de couleur.

• (ImageReady) Rectangle de sélection, Lasso, Baguette magique, Pipette, Pot de peinture et Tranche.

Pour passer des pointeurs standard aux pointeurs précis et vice versa, appuyez sur la touche Verr maj. Appuyez de nouveau sur la touche Verr maj pour revenir à la forme initiale.

Utilisation de la barre d'options d'outils

La plupart des outils disposent d'options qui s'affichent dans la barre d'options d'outils. La barre d'options est contextuelle et change selon l'outil sélectionné. Certains paramètres dans cette barre sont communs à plusieurs outils (tels que les modes de dessin et l'opacité) ; d'autres ne s'appliquent qu'à un seul outil (tel que le paramètre Effacement automatique de l'outil Crayon).

Vous pouvez déplacer la barre d'options n'importe où dans la zone de travail. Dans Photoshop, vous pouvez la placer en haut ou en bas de l'écran.

(Photoshop) La barre d'options contient une zone réservée dans laquelle vous pouvez stocker plusieurs palettes afin d'y accéder rapidement (par exemple, les palettes Nuancier et Scripts utilisées brièvement au cours de votre travail dans l'application). Cette zone de stockage de palettes est disponible uniquement lorsque vous utilisez une résolution d'écran supérieure à 800 pixels x 600 pixels (la résolution minimum recommandée étant 1024 x 768).

Pour afficher la barre d'options d'outils :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez Fenêtre > Afficher les options.

• Cliquez sur un outil.

Remarque : *cliquez deux fois sur le bord gauche de la barre de titre pour réduire la barre d'options et n'afficher que l'icône des outils.*



Barre d'options de l'outil Lasso

Pour rétablir les paramètres par défaut d'un outil (ou de tous les outils) :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur l'icône de l'outil dans la barre d'options et choisissez Réinitialiser cet outil ou Réinitialiser tous les outils dans le menu contextuel.

• Choisissez Edition > Préférences > Général et cliquez sur Réinitialiser tous les outils.

Pour déplacer la barre d'options :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Faites glisser la barre de titre située sur le bord gauche de la barre d'options.

• (Photoshop) Saisissez la barre de manipulation située sur le bord gauche de la barre d'options. La barre de manipulation ne s'affiche que si la barre d'options est située en haut ou en bas de l'écran.

Pour stocker d'autres palettes dans la barre d'options (Photoshop) :

Faites glisser l'onglet de la palette souhaitée vers la zone réservée aux palettes jusqu'à ce qu'elle s'affiche en surbrillance.

Les palettes stockées dans la barre d'options sont considérées comme étant masquées. L'option du menu Fenêtre associé à une palette masquée indiquera Afficher lorsque la palette est stockée. Lorsque vous cliquez sur le titre d'une palette stockée dans la zone réservée aux palettes, la palette s'affiche jusqu'à ce que vous cliquiez en dehors.

Utilisation des palettes

Les palettes vous permettent de contrôler et de modifier les images. Par défaut, elles s'affichent par groupes, les unes sur les autres.

Affichage des palettes

Vous pouvez afficher ou masquer les palettes pendant votre travail.

Pour afficher ou masquer les palettes :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour afficher ou masquer toutes les palettes ouvertes, la barre d'options et la boîte à outils, appuyez sur la touche Tabulation.
- Pour afficher ou masquer toutes les palettes, appuyez sur les touches Maj+Tabulation.

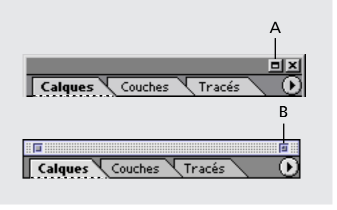
Pour afficher ou masquer une palette :

Choisissez Fenêtre > Afficher pour afficher la palette sélectionnée au premier plan du groupe ou choisissez Fenêtre > Masquer pour masquer le groupe auquel appartient cette palette.

Modification de l'affichage des palettes

Vous pouvez réorganiser les palettes afin d'optimiser votre plan de travail en utilisant l'une des méthodes suivantes :

- Pour afficher une palette au premier plan de son groupe, cliquez sur son onglet ou choisissez Fenêtre > Afficher.
- Pour déplacer un groupe de palettes entier, faites glisser sa barre de titre.
- Pour réorganiser ou séparer un groupe de palettes, faites glisser l'onglet d'une palette. Lorsque vous extrayez une palette d'un groupe, vous créez un nouveau groupe.
- Pour déplacer une palette vers un autre groupe, faites glisser son onglet vers le groupe cible.
- Pour afficher un menu de palette, placez le pointeur sur le triangle (▶) situé dans l'angle supérieur droit de la palette et appuyez sur le bouton droit de la souris.
- Pour redimensionner une palette, faites glisser un angle (Windows) ou faites glisser sa case de contrôle vers l'angle inférieur droit (Mac OS). Vous ne pouvez pas redimensionner toutes les palettes.
- Pour afficher uniquement la barre de titre d'un groupe de palettes, cliquez sur la case Agrandir/Réduire (Windows) ou sur la case Zoom (Mac OS), ou bien cliquez deux fois sur l'onglet de la palette. Le menu d'une palette réduite reste accessible.



Cliquez pour réduire ou pour agrandir la palette.
***A.** Windows* ***B.** Mac OS*

• (ImageReady) Pour afficher ou masquer les options des palettes disposant d'options masquées (les palettes Optimiser, Couleur, Texte, Options de calques et Tranche), cliquez sur le bouton Afficher les options (⬍) dans l'onglet de la palette et visualisez les options ou choisissez Afficher les options ou Masquer les options dans le menu de la palette.

Ancrage de plusieurs palettes

Ancrez les palettes ensemble pour les visualiser toutes en même temps et les déplacer en tant que groupe. Vous ne pouvez pas ancrer des groupes entiers de palettes, mais vous pouvez ancrer les palettes d'un groupe dans un autre, une par une.

Dans Photoshop, vous pouvez également stocker des palettes dans la zone réservée aux palettes dans la barre d'options d'outils (voir la section « Utilisation de la barre d'options d'outils », page 59).

Pour ancrer des palettes ensemble :

Faites glisser l'onglet d'une palette vers la partie inférieure d'une autre palette jusqu'à mettre en surbrillance le bas de la palette cible.

Pour déplacer un groupe ancré de palettes, faites glisser sa barre de titre.

Définition de l'emplacement des palettes et des boîtes de dialogue

La position des palettes ouvertes et des boîtes de dialogue mobiles est enregistrée lorsque vous quittez l'application. Vous avez également la possibilité de démarrer l'application avec les positions par défaut ou de rétablir celles-ci à tout moment.

Pour rétablir la position par défaut des palettes :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Choisissez Edition > Préférences > Général et sélectionnez Position des palettes.

• (Photoshop) Choisissez Fenêtre > Réinitialiser la position des palettes.

• (ImageReady) Choisissez Fenêtre > Réorganiser > Réinitialiser les palettes.

Pour ouvrir l'application avec les positions par défaut des palettes et des boîtes de dialogue :

1 Choisissez Edition > Préférences > Général.

2 Désélectionnez Position des palettes. Les modifications prendront effet au redémarrage de l'application.

Utilisation des curseurs déroulants

Plusieurs palettes et boîtes de dialogue contiennent des curseurs déroulants (par exemple, l'option Opacité de la palette Calques).

Pour utiliser un curseur déroulant :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

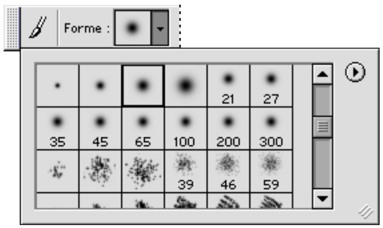
• Placez le pointeur sur le triangle situé à côté de la valeur définie, maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser le curseur ou l'angle de rayon jusqu'à obtenir la valeur souhaitée.

• Cliquez sur le triangle situé à côté de la valeur définie pour ouvrir le menu du curseur déroulant et faites glisser le curseur ou l'angle de rayon jusqu'à obtenir la valeur souhaitée. Cliquez à l'extérieur du menu ou appuyez sur la touche Entrée ou Retour pour le refermer. Appuyez sur la touche Echap pour annuler les modifications.

Pour augmenter ou diminuer la valeur par incréments de 10 % lorsque le menu est ouvert, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur les flèches Haut ou Bas.

Utilisation des palettes déroulantes

Les palettes déroulantes facilitent l'accès aux bibliothèques de formes de pinceau, nuances, dégradés, styles, motifs, contours et formes. Vous pouvez personnaliser les palettes déroulantes en renommant et supprimant les éléments qu'elles contiennent ou en ajoutant, enregistrant et remplaçant des bibliothèques. Vous pouvez également modifier l'affichage à l'intérieur d'une palette pour visualiser les éléments par nom, par icône miniature ou les deux.



Palette Formes dans la barre d'options

Pour sélectionner un élément dans la palette :

1 Cliquez sur le triangle situé à côté de l'aperçu miniature de l'élément. Ne cliquez pas directement sur la vignette — ceci ouvre l'éditeur de paramètres pour cet élément.

2 Cliquez sur un élément dans la palette.

Pour renommer un élément dans la palette :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez deux fois sur un élément.

• Sélectionnez un élément, cliquez sur le triangle (◉) situé dans l'angle supérieur droit de la palette et choisissez la commande Renommer dans le menu de la palette.

2 Entrez le nouveau nom dans la zone de texte et cliquez sur OK.

Pour supprimer un élément dans la palette :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Sélectionnez un élément, cliquez sur le triangle (◉) situé dans l'angle supérieur droit de la palette et choisissez la commande Supprimer dans le menu de la palette.

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur un élément.

Pour personnaliser la liste d'éléments dans une palette :

1 Cliquez sur le triangle (◉) situé dans l'angle supérieur droit de la palette pour afficher le menu déroulant.

2 Pour rétablir la bibliothèque par défaut, choisissez la commande Réinitialiser. Vous pouvez remplacer la liste existante ou bien ajouter la bibliothèque par défaut à cette liste.

3 Pour ajouter une nouvelle bibliothèque, utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez la commande Charger pour ajouter une bibliothèque à la liste existante. Sélectionnez ensuite la bibliothèque à ajouter et cliquez sur Charger.

• Choisissez la commande Remplacer pour remplacer la liste existante par la nouvelle bibliothèque. Sélectionnez ensuite la bibliothèque à ajouter et cliquez sur Charger.

• Choisissez un fichier de bibliothèque (ces fichiers s'affichent au bas du menu de la palette). Cliquez ensuite sur OK pour remplacer la liste existante ou sur Ajouter pour ajouter la bibliothèque à la liste.

4 Pour enregistrer la liste existante comme bibliothèque pour une utilisation ultérieure, choisissez la commande Enregistrer. Entrez un nom pour la bibliothèque et cliquez sur Enregistrer.

Vous pouvez spécifier une extension de fichier pour les bibliothèques à partir de la commande Edition > Préférences > Enregistrement des fichiers en choisissant Toujours pour l'option Ajouter l'extension. L'extension ajoutée au nom de fichier d'une bibliothèque doit faciliter son utilisation sur les différents systèmes d'exploitation.

Pour modifier l'affichage des éléments dans une palette :

1 Cliquez sur le triangle (▶) situé dans l'angle supérieur droit de la palette pour afficher le menu déroulant.

2 Sélectionnez une option d'affichage : Texte seul, Petite vignette, Grande vignette, Petite liste, Grande liste.

Utilisation de la palette Infos

La palette Infos affiche les informations sur les couleurs situées sous le pointeur et d'autres informations utiles en fonction de l'outil sélectionné.

Pour afficher la palette Infos :

Choisissez Fenêtre > Afficher Infos.

(Photoshop) La palette Infos affiche les informations suivantes :

- Lorsque la palette Infos affiche les valeurs CMJN, elle affiche un point d'exclamation à côté des valeurs CMJN quand la couleur sous le pointeur ou l'échantillonneur est hors de l'espace colorimétrique CMJN imprimable.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Identification des couleurs non imprimables » (Photoshop) dans l'aide en ligne.

- Lorsque vous utilisez le rectangle de sélection, la palette Infos affiche les coordonnées *x* et *y* du pointeur, ainsi que la largeur (L) et la hauteur (H) de la sélection effectuée.

- Lorsque vous utilisez l'outil de recadrage ou la loupe, la palette Infos affiche la largeur (L) et la hauteur (H) de la sélection effectuée. La palette Infos affiche également l'angle de rotation de l'outil de recadrage.

- Lorsque vous utilisez les outils Trait, Plume ou Dégradé, ou lorsque vous déplacez une sélection, la palette Infos affiche les coordonnées *x* et *y* de la position de départ, la variation de la position du pointeur sur les axes X (DX) et Y (DY), l'angle (A) et la distance (D).

- Lorsque vous utilisez une commande de transformation 2D, la palette Infos affiche le pourcentage de modification de la largeur (L) et de la hauteur (H), l'angle de rotation (A) et l'angle d'inclinaison horizontal (H) ou vertical (V).

- Lorsque vous utilisez les boîtes de dialogue de réglage de couleur (par exemple, Courbes), la palette Infos affiche la valeur des couleurs avant et après les modifications pour les pixels situés sous le pointeur et sous les échantillonneurs.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Affichage des valeurs chromatiques des pixels (Photoshop) » dans l'aide en ligne.

(ImageReady) La palette Infos affiche les informations suivantes :

- Les valeurs numériques RVB des couleurs situées sous le pointeur.

- La valeur d'opacité des pixels situés sous le pointeur.

• La valeur hexadécimale de la couleur située sous le pointeur.

• La position de la table des couleurs indexées de la couleur située sous le pointeur.

• Les coordonnées *x* et *y* du pointeur.

• Les coordonnées *x* et *y* de votre position de départ (avant de cliquer sur l'image) et d'arrivée (lorsque vous faites glisser le pointeur dans l'image) lorsque vous utilisez les outils de sélection, de forme, de recadrage et de tranche.

• La largeur (L) et la hauteur (H) de votre sélection lorsque vous utilisez les outils de recadrage, de forme, de tranche et de zoom.

• Le pourcentage de modification de la largeur (L) et de la hauteur (H), l'angle de rotation (A) et l'angle d'inclinaison horizontal (H) ou vertical (V) lorsque vous utilisez une commande Transformation ou Transformation manuelle.

Pour modifier les options de la palette Infos :

1 Choisissez Options de palette dans le menu de la palette Infos.

2 Sous la section Infos couleur première lecture, choisissez l'une des options d'affichage suivantes :

• Couleurs réelles pour afficher les valeurs du mode d'affichage de l'image.

• Encrage total pour afficher le pourcentage cumulé de toutes les encres CMJN à l'emplacement du pointeur, en fonction des valeurs définies dans la boîte de dialogue Réglages CMJN.

• Opacité pour afficher l'opacité du calque actif. Cette option ne s'applique pas au calque du fond.

• Autres options pour afficher les valeurs chromatiques en fonction du modèle colorimétrique choisi.

3 Dans la zone Infos couleur seconde lecture, choisissez l'une des options d'affichage mentionnées à l'étape 2.

4 Dans la zone Unités, choisissez une unité de mesure pour la règle.

5 Cliquez sur OK.

Pour changer d'unité de mesure, cliquez sur l'icône en forme de croix dans la palette Infos afin d'afficher un menu contenant les différentes options. Pour changer les modes de lecture couleur, cliquez sur l'icône Pipette.

Utilisation des menus contextuels

Outre les menus situés en haut de l'écran, les menus contextuels affichent des commandes spécifiques à l'outil actif, à la sélection ou à la palette utilisée.

Pour afficher les menus contextuels :

1 Placez le pointeur sur une image ou sur un élément de palette.

2 Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou appuyez sur la touche Contrôle en maintenant le bouton de la souris enfoncé (Mac OS).

Affichage des images

Les outils Main et Loupe, ainsi que les commandes de zoom et la palette Navigation permettent de visualiser différentes parties d'une image et de modifier l'échelle d'affichage. Vous pouvez afficher simultanément plusieurs vues d'une même image dans des fenêtres différentes (par exemple, à différentes échelles d'affichage). Vous pouvez également changer le mode d'affichage écran pour contrôler l'apparence du plan de travail d'ImageReady ou de Photoshop.

Modification du mode d’affichage écran

Les options de fenêtre vous permettent de modifier le mode d’affichage des fenêtres, y compris les barre de menus, barre de titre et barres de défilement.

Pour modifier le mode d’affichage écran :

Cliquez sur une option de fenêtre dans la boîte à outils :

• Le bouton de gauche () affiche la fenêtre par défaut avec barre de menu en haut et barres de défilement latérales.

• Le bouton du centre () affiche une fenêtre plein écran avec barre de menu et arrière-plan 50 % gris mais sans barres de titre ou de défilement.

• Le bouton droit () affiche une fenêtre plein écran avec arrière-plan noir mais sans barres de titre, de menu ou de défilement.

Utilisation de la fenêtre de document

L’image s’affiche dans la fenêtre de document. Selon le mode d’affichage écran sélectionné (voir la section « Modification du mode d’affichage écran », page 65), la fenêtre de document peut comprendre une barre de titre ou de défilement.

Dans ImageReady, la fenêtre de document permet de passer facilement de la vue originale de l’image à une vue optimisée à l’aide d’onglets, et d’afficher l’image originale en même temps que diverses versions optimisées de cette image. Pour de plus amples informations sur les différentes options d’affichage dans la fenêtre de document, voir la section « Affichage des images pendant l’optimisation », page 316.

Vous pouvez ouvrir plusieurs fenêtres d’une même image et afficher des vues différentes. La liste des fenêtres ouvertes s’affiche dans le menu Fenêtre. Le nombre de fenêtres par image peut être limité en fonction de la mémoire disponible.

Pour ouvrir plusieurs vues d’une même image :

Utilisez l’une des méthodes suivantes :

• Choisissez Vue > Nouvelle vue.

• (ImageReady) Faites glisser un onglet à partir de la fenêtre de document.

Pour organiser plusieurs fenêtres (Windows uniquement) :

Utilisez l’une des méthodes suivantes :

• Choisissez Fenêtre > Cascade(Photoshop) ou Fenêtre > Réorganiser > Cascade (ImageReady) pour empiler les fenêtres en cascade de la partie supérieure gauche de l’écran vers la partie inférieure droite.

• Choisissez Fenêtre > Juxtaposer (Photoshop) ou Fenêtre > Réorganiser > Mosaïque (ImageReady) pour disposer les fenêtres bord à bord.

• Choisissez Fenêtre > Réorganiser les icônes (Photoshop) ou Fenêtre Réorganiser > Réorganiser les icônes (ImageReady) pour aligner les images réduites au bas de la zone de travail.

Pour fermer des fenêtres :

Choisissez une commande :

• Choisissez Fichier > Fermer pour fermer la fenêtre active.

• (Windows) Choisissez Fenêtre > Tout fermer pour fermer toutes les fenêtres.

Navigation dans la zone de visualisation

Si l'image entière n'est pas visible dans la fenêtre de document, vous pouvez naviguer dans l'image pour en afficher une autre partie.

Dans Photoshop, vous pouvez également utiliser la palette Navigation pour changer rapidement la vue de l'image.

Pour afficher une autre partie de l'image :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Utilisez les barres de défilement de la fenêtre.
- Sélectionnez l'outil Main (✋) et faites-le glisser sur l'image pour la déplacer.

Pour utiliser l'outil Main alors qu'un autre outil est sélectionné, maintenez la barre d'espace enfoncée tout en faisant glisser l'outil Main dans l'image.

Pour déplacer la vue de l'image à l'aide de la palette Navigation (Photoshop) :

1 Choisissez Fenêtre > Afficher Navigation.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser la zone de visualisation dans la vignette de l'image représentant les limites de la fenêtre image.
- Cliquez sur la vignette de l'image. La nouvelle vue inclut la zone sur laquelle vous avez cliqué.

Pour changer la couleur de la zone de visualisation de la palette Navigation (Photoshop) :

1 Choisissez Options de palette dans le menu de la palette Navigation.

2 Choisissez une couleur.

- Pour utiliser une couleur existante, sélectionnez-la dans la zone Couleur.
- Pour utiliser une autre couleur, cliquez sur la case de couleur.

Pour de plus amples informations sur le choix des couleurs, voir la rubrique « Sélecteur de couleur Adobe Photoshop » dans l'aide en ligne.

3 Cliquez sur OK.

Agrandissement et réduction d'une vue

Vous disposez de plusieurs méthodes pour agrandir ou réduire une vue. La barre de titre de la fenêtre affiche le taux d'agrandissement ou de réduction utilisé (à moins que la fenêtre soit trop petite) ; la barre d'état au bas de la fenêtre affiche les mêmes informations.

Remarque : *la vue à 100 % affiche l'image telle qu'elle s'affichera dans un navigateur (en fonction de la résolution d'écran et d'image) (voir la section « A propos de la taille et de la résolution d'image », page 92).*

Pour agrandir une image :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez l'outil Loupe (🔍). Le pointeur se transforme en loupe avec un signe + en son centre (🔍). Cliquez sur la zone de l'image à agrandir. Chaque clic agrandit l'image à l'échelle prédéfinie suivante ; le point sur lequel vous cliquez devient le centre de l'image affichée. Lorsque vous atteignez le taux maximum d'agrandissement (6400 %), l'outil Loupe s'affiche évidée de son centre.

• Choisissez Affichage > Zoom avant pour agrandir l'image en lui appliquant le taux d'agrandissement prédéfini suivant. Lorsque vous atteignez le taux maximum d'agrandissement, la commande s'affiche en grisé.

• (Photoshop) Entrez un taux d'agrandissement dans la zone de texte en bas, à gauche de la fenêtre.

• (ImageReady) Cliquez sur le menu déroulant Echelle en bas, à gauche de la fenêtre du document et choisissez un niveau d'agrandissement.

Pour réduire une image :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Sélectionnez l'outil Loupe. Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour activer le zoom arrière. Le pointeur se transforme en loupe avec un signe - en son centre ( ). Cliquez au centre de la zone de l'image à réduire. Chaque clic réduit l'image selon le taux de réduction prédéfini suivant. Lorsque vous atteignez le taux minimum de réduction, et que seul 1 pixel est visible horizontalement ou verticalement, la loupe s'affiche évidée de son centre.

• Choisissez Affichage > Zoom arrière pour réduire l'image en lui appliquant le taux de réduction prédéfini suivant. Lorsque vous atteignez le taux maximum de réduction, la commande s'affiche en grisé.

• (Photoshop) Entrez un taux de réduction dans la zone de texte en bas, à gauche de la fenêtre.

• (ImageReady) Cliquez sur le menu déroulant Echelle en bas, à gauche de la fenêtre du document, et choisissez un facteur de réduction.

Pour agrandir une image à l'aide de la souris :

1 Sélectionnez l'outil Loupe.

2 Faites glisser le pointeur sur la partie de l'image à agrandir.

Le taux d'agrandissement maximum est appliqué à la partie de l'image délimitée par le rectangle de sélection. Pour déplacer le rectangle de sélection dans l'image, dans Photoshop, commencez à le faire glisser, puis maintenez la barre d'espace enfoncée tout en le déplaçant vers un nouvel emplacement.

Pour afficher une image à sa taille réelle de 100 % :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez deux fois sur l'outil Loupe.

• Choisissez Affichage > Taille réelle des pixels (Photoshop) ou Affichage > Taille réelle (ImageReady).

Pour ajuster la vue à l'écran :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez deux fois sur l'outil Main.

• Choisissez Affichage > Taille écran.

Ces options ajustent l'affichage et la taille de la fenêtre aux dimensions du moniteur.

Pour redimensionner la fenêtre automatiquement lors de l'agrandissement ou de la réduction d'une vue :

Sélectionnez l'outil Loupe et sélectionnez Redimensionner les fenêtres dans la barre des options. La fenêtre est redimensionnée lorsque vous agrandissez ou réduisez la vue de l'image.

Lorsque la commande Redimensionner les fenêtres est désélectionnée (valeur par défaut), la fenêtre conserve une taille constante quel que soit le taux d'agrandissement de l'image. Cela peut s'avérer utile sur les petits écrans ou lorsque vous travaillez avec des vues en mosaïque.

Pour redimensionner la fenêtre automatiquement lors de l'agrandissement ou de la réduction d'une vue à l'aide de raccourcis clavier :

Choisissez Edition > Préférences > Général, puis sélectionnez l'option Fenêtres redimensionnées lors du zoom par clavier.

Correction d'erreurs

En cas d'erreur, vous pouvez annuler la plupart des opérations effectuées. De même, vous pouvez rétablir totalement ou en partie la dernière version enregistrée d'une image. Notez, toutefois, que la mémoire disponible risque de limiter l'utilisation de ces options.

Pour de plus amples informations sur le rétablissement d'une version de l'image à une étape antérieure de la séance de travail, voir la section « Rétablissement d'un état antérieur de l'image », page 69.

Pour annuler la dernière opération effectuée :

Choisissez Edition > Annuler.

Lorsqu'une opération ne peut pas être annulée, la commande s'affiche en grisé et s'intitule Impossible d'annuler.

Pour rétablir la dernière opération effectuée :

Choisissez Edition > Rétablir.

Vous pouvez définir la même combinaison de touches pour la commande Rétablir dans Photoshop et ImageReady. Choisissez Edition > Préférences > Général et sélectionnez une option pour la touche Rétablir. Vous pouvez également définir la touche de commande pour basculer entre Annuler et Rétablir.

Pour libérer la mémoire occupée par la commande Annuler, la palette Historique et le Presse-papiers :

Choisissez Edition > Purger, puis sélectionnez le type de commande ou le tampon à supprimer. S'il n'y a rien à supprimer, la commande s'affiche en grisé.

Important : *la commande Purger supprime définitivement les opérations mémorisées par la commande ou le tampon. Cette commande est irréversible. Si, par exemple, vous choisissez Edition > Purger > Historiques, vous supprimez tous les états d'historique de la palette Historique. Utilisez la commande Purger lorsque le volume des informations mémorisées ralentit l'exécution des opérations Photoshop.*

Pour rétablir la dernière version enregistrée :

Choisissez Fichier > Version précédente.

Remarque : *la fonction Version précédente est ajoutée dans la palette Historique sous forme d'état et ne peut pas être annulée.*

Pour rétablir la dernière version enregistrée d'une partie d'image (Photoshop) :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Utilisez l'outil Forme d'historique ( ) pour appliquer l'état d'historique ou l'instantané sélectionnés dans la palette Historique.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Copie d'un état ou d'un instantané d'une image (Photoshop) » dans l'aide en ligne.

- Utilisez l'outil Gomme ( ) en sélectionnant l'option Effacer de l'historique.

Pour de plus amples informations, voir les rubriques sur l'utilisation des outils Gomme dans l'aide en ligne.

• Sélectionnez la partie de l'image à rétablir et choisissez Edition > Remplir. Dans le menu Avec, choisissez Historique et cliquez sur OK.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Remplissage et contour des sélections et des calques » dans l'aide en ligne.

***Remarque :** pour rétablir un instantané de la version initiale de l'image, choisissez Options d'historique dans le menu de la palette et assurez-vous que l'option Créer le premier instantané automatiquement est sélectionnée.*

Rétablissement d'un état antérieur de l'image

La palette Historique vous permet de revenir à un état récent de l'image créé pendant la séance de travail en cours. Chaque fois que vous apportez une modification à une image, le nouvel état de cette image est ajouté à la palette.

Si, par exemple, vous sélectionnez, peignez et faites pivoter une partie d'une image, chacun de ces états est ajouté séparément à la liste d'états de la palette. Vous pouvez ensuite sélectionner l'un de ces états et rétablir l'image à un état antérieur à l'application de la modification. Vous pouvez continuer à travailler à partir de cette version.

A propos de la palette Historique

Notez les observations suivantes lorsque vous utilisez la palette Historique :

• Les modifications apportées à l'application, telles que celles appliquées aux palettes, aux paramètres de couleur, aux scripts et aux préférences, ne sont pas des modifications spécifiques à une image et ne sont par conséquent pas ajoutées à la palette Historique.

• Par défaut, la palette Historique répertorie les 20 états ou versions précédents. Les versions plus anciennes sont automatiquement supprimées pour libérer davantage de mémoire pour Photoshop. Pour conserver un état spécifique pendant une séance de travail, vous devez enregistrer un instantané de cette version (voir la section « Création d'un instantané de l'image (Photoshop) », page 72).

• Lorsque vous fermez un document et le rouvrez, tous les états et les instantanés de la dernière séance de travail sont supprimés de la palette.

• Par défaut, un instantané de la version initiale du document s'affiche en haut de la palette.

• Les versions sont ajoutées de haut en bas. C'est-à-dire, la version la plus ancienne s'affiche en début de liste et la plus récente en fin de liste.

• Chaque version s'affiche accompagnée du nom de l'outil ou de la commande utilisés pour la modification de l'image.

• Par défaut, la sélection d'une version estompe celles qui suivent. Ainsi, vous pouvez identifier facilement les modifications qui seront ignorées si vous poursuivez votre travail à partir de la version sélectionnée. Pour de plus amples informations sur la personnalisation des options d'historique, voir la section « Définition des options d'historique (Photoshop) », page 71.

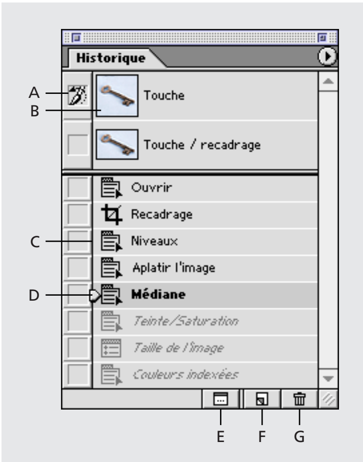
• Par défaut, la sélection d'une version et la modification de l'image suppriment les versions qui suivent.

• Si vous sélectionnez une version puis modifiez l'image, éliminant ainsi les versions qui suivent, vous pouvez utiliser la commande Annuler pour annuler la dernière modification et rétablir les versions éliminées.

• Par défaut, la suppression d'une version supprime cette version et celles qui suivent. Si vous choisissez l'option Accepter un historique non linéaire, seule la version sélectionnée est supprimée (voir la section « Définition des options d'historique (Photoshop) », page 71).

Utilisation de la palette Historique

La palette Historique permet de rétablir un état précédent d'une image, d'effacer des états d'une image et, dans Photoshop, de créer un document à partir d'un état ou d'un instantané existant.



A. *Définit la source pour la forme d'historique.*
B. *Vignette d'un instantané* ***C.*** *Etat d'historique*
D. *Curseur d'un état d'historique* ***E.*** *Bouton de création d'un nouveau document à partir de l'état en cours*
F. *Bouton Nouvel instantané* ***G.*** *Bouton Corbeille*

Pour afficher la palette Historique :

Choisissez Fenêtre > Afficher Historique ou cliquez sur l'onglet de la palette Historique.

Pour rétablir un état antérieur de l'image :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur le nom de l'état.

• Faites glisser le curseur situé à gauche de l'état vers le haut ou le bas pour sélectionner un autre état.

• (Photoshop) Choisissez Aller vers l'avant ou Aller vers l'arrière dans le menu de la palette ou le menu Edition pour sélectionner l'état suivant ou précédent.

Pour supprimer un ou plusieurs états de l'image (Photoshop) :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur le nom de l'état et choisissez Supprimer dans le menu de la palette Historique pour supprimer la modification et les suivantes.

• Faites glisser l'état vers le bouton Corbeille ( ) pour supprimer la modification et les suivantes.

• Choisissez Effacer l'historique dans le menu de la palette pour supprimer la liste des états de la palette Historique, sans modifier l'image. Cette option ne réduit pas la mémoire utilisée par Photoshop.

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et choisissez Effacer l'historique dans le menu de la palette pour purger la liste des états de la palette Historique, sans modifier l'image. Si un message vous indique que la mémoire disponible dans Photoshop est insuffisante, la purge des états s'avère utile, car cette commande supprime les états du tampon d'annulation et libère de la mémoire.

Important : *vous ne pouvez pas annuler cette opération.*

• Choisissez Edition > Purger > Historiques pour purger la liste des états de tous les documents ouverts dans la palette Historique.

Important : *vous ne pouvez pas annuler cette opération.*

Pour supprimer tous les états d'une image (ImageReady) :

Choisissez Effacer Historique Annuler/Rétablir dans le menu de la palette Historique.

Important : *vous ne pouvez pas annuler cette opération.*

Pour créer un nouveau document à partir de l'état ou de l'instantané de l'image sélectionnés (Photoshop) :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser un état ou un instantané vers le bouton Nouveau document ( ).
- Sélectionnez un état ou un instantané et cliquez sur le bouton Nouveau document.
- Sélectionnez un état ou un instantané et choisissez Nouveau document dans le menu de la palette Historique.

La liste d'historique du nouveau document est vide.

Pour enregistrer un ou plusieurs instantanés ou états d'images pour une utilisation ultérieure, créez un nouveau fichier pour chaque état et enregistrez-le séparément. Lorsque vous rouvrez le fichier original, ouvrez également les autres fichiers enregistrés. Vous pouvez faire glisser le premier instantané vers l'image originale et accéder ainsi aux instantanés de nouveau à partir de la palette Historique de l'image originale.

Pour remplacer un document par l'état sélectionné (Photoshop) :

Faites glisser l'état vers le document.

Définition des options d'historique (Photoshop)

Vous pouvez spécifier le nombre maximum d'éléments à inclure dans la palette Historique et définir des options pour personnaliser votre travail.

Pour définir les options d'historique :

1 Choisissez Options d'historique dans le menu de la palette Historique.

2 Sélectionnez une option :

- Créer le premier instantané automatiquement pour créer automatiquement un instantané de l'état initial de l'image à l'ouverture du document.
- Créer automatiquement un instantané lors de l'enregistrement pour générer un instantané chaque fois que vous effectuez un enregistrement.
- Accepter un historique non linéaire pour apporter des modifications à l'état sélectionné sans supprimer les états suivants. En règle générale, lorsque vous sélectionnez un état et modifiez l'image, tous les états qui suivent l'état sélectionné sont supprimés. La palette Historique peut ainsi afficher une liste des étapes d'édition dans leur ordre d'exécution. L'enregistrement non linéaire des états vous permet de sélectionner un état, d'apporter une modification à l'image et de supprimer cet état uniquement. La modification est ajoutée au bas de la liste des états.
- Afficher la boîte de dialogue Nouvel instantané par défaut pour qu'un message vous demande un nom pour les instantanés, même lorsque vous utilisez les boutons de la palette.

3 Cliquez sur OK.

Création d'un instantané de l'image (Photoshop)

La commande Instantané vous permet d'effectuer une copie temporaire (ou *instantané*) d'un état de l'image. Le nouvel instantané est ajouté au début de la liste dans la palette Historique. La sélection d'un instantané vous permet de travailler à partir de cette version de l'image.

Important : *les instantanés ne sont pas enregistrés avec l'image ; ils sont supprimés lorsque vous fermez l'image. De plus, si vous n'avez pas sélectionné l'option Accepter un historique non linéaire, la sélection d'un instantané et la modification de l'image suppriment tous les états répertoriés dans la palette Historique.*

Les instantanés vous permettent d'effectuer les opérations suivantes :

• Basculer entre plusieurs états. Vous pouvez créer un instantané temporaire d'un état et l'utiliser pendant toute votre séance de travail, même si l'état original est supprimé de la liste des états dans la palette Historique.

• Attribuer un nom unique aux états pour les identifier plus facilement.

• Travailler plus librement. Par exemple, vous pouvez comparer deux techniques différentes pour obtenir un même effet. Pour cela, effectuez un instantané avant et après avoir appliqué la première technique. Sélectionnez ensuite le premier instantané, utilisez-le avec la deuxième technique et comparez les instantanés de chaque technique.

• Effectuez un instantané avant de créer ou d'appliquer un script. Vous pouvez récupérer votre travail plus facilement si vous décidez de ne pas conserver cette procédure. Chaque étape de la procédure est ajoutée à la liste dans la palette Historique. Une procédure comportant de nombreuses étapes risque d'éliminer les états existants dans la palette, les rendant ainsi inaccessibles. La commande Annuler annule uniquement une étape et un état. Effectuez un instantané avant de commencer votre travail et vous pourrez réafficher l'image originale.

Pour créer un instantané :

1 Sélectionnez un état.

2 Pour créer un instantané automatiquement, cliquez sur le bouton Nouvel instantané ( ) de la palette Historique ou, si l'option Créer automatiquement un instantané lors de l'enregistrement est sélectionnée dans l'historique, choisissez Nouvel instantané dans le menu de la palette Historique.

3 Pour définir des options lors de la création d'un instantané, choisissez Nouvel instantané dans le menu de la palette Historique ou appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur le bouton Nouvel instantané.

4 Entrez un nom pour l'instantané dans la zone de texte.

5 Dans la zone Source, sélectionnez le contenu de l'instantané :

• Document entier, pour effectuer un instantané de tous les calques de l'image à ce stade.

• Calques fusionnés, pour effectuer un instantané fusionnant tous les calques de l'image à ce stade.

• Calque sélectionné, pour effectuer un instantané uniquement du calque sélectionné à ce stade.

6 Cliquez sur OK.

Pour sélectionner un instantané :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur le nom de l'instantané.

• Faites glisser le curseur situé à gauche de l'instantané vers le haut ou le bas pour sélectionner un autre instantané.

Pour renommer un instantané :

Cliquez deux fois sur l’instantané et entrez un nom.

Pour supprimer un instantané :

Utilisez l’une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez l’instantané et choisissez Supprimer dans le menu de la palette.
- Sélectionnez l’instantané et cliquez sur le bouton Corbeille ( ).
- Faites glisser l’instantané vers le bouton Corbeille.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Copie d’un état ou d’un instantané d’une image (Photoshop) » dans l’aide en ligne.

Duplication d’images

Vous pouvez dupliquer une image entière (y compris tous ses calques, masques de fusion et couches) en utilisant la mémoire disponible sans l’enregistrer sur le disque. Dans ImageReady, vous pouvez également dupliquer des images optimisées.

L’utilisation de copies ImageReady vous permet de travailler librement puis de comparer les différentes versions de l’image optimisée avec l’image originale.

Pour dupliquer une image (Photoshop) :

1 Ouvrez l’image à dupliquer.

2 Choisissez Image > Dupliquer.

3 Entrez un nom pour l’image dupliquée.

4 Pour dupliquer l’image sans inclure les calques, sélectionnez Calques fusionnés seuls.

5 Cliquez sur OK.

Pour dupliquer une image dans Photoshop et ajouter automatiquement le mot « copie » au nom de fichier, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée lorsque vous choisissez la commande Image > Dupliquer.

Pour dupliquer une image originale (ImageReady) :

1 Ouvrez l’image à dupliquer.

2 Sélectionnez l’onglet Original dans la partie supérieure de la fenêtre de l’image.

3 Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser l’onglet Original hors de la fenêtre de l’image ou choisissez Image > Dupliquer.

4 Attribuez un nom à la copie, spécifiez si vous voulez aplatir les calques et cliquez sur OK.

Pour dupliquer une image optimisée (ImageReady) :

1 Ouvrez l’image à dupliquer.

2 Sélectionnez l’onglet Optimisé dans la partie supérieure de la fenêtre de l’image.

3 Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser l’onglet Optimisé hors de la fenêtre de l’image ou choisissez Image > Dupliquer l’image optimisée.

4 Attribuez un nom à la copie et cliquez sur OK.

Remarque : *lorsque vous dupliquez une image en vue Optimisé, 2 vignettes ou 4 vignettes, la copie s’affiche dans la vue Original de la fenêtre de l’image dupliquée. Si vous voulez qu’une image optimisée dupliquée s’affiche dans la vue Optimisé, 2 vignettes ou 4 vignettes, vous devez dupliquer l’image originale et sélectionner l’onglet Optimisé, 2 vignettes ou 4 vignettes dans la fenêtre de l’image dupliquée.*

Utilisation des règles, outil de mesure, repères et grille

Les règles, l'outil de mesure, les repères et la grille permettent d'aligner les images et autres éléments avec précision, horizontalement et verticalement.

Remarque : *vous pouvez également utiliser la palette Calques pour aligner et disposer des zones d'image (voir la section « Déplacement et alignement du contenu de calques », page 214).*

Utilisation des règles

Lorsqu'elles sont visibles, les règles s'affichent sur les bords supérieur et gauche de la fenêtre active. Les graduations des règles indiquent la position du pointeur à tout moment lorsque vous le déplacez. Vous pouvez déplacer le point d'origine des règles (la graduation (0, 0)) pour mesurer à partir d'un point spécifique de l'image. Le point d'origine de la règle définit également le point d'origine de la grille.

Pour afficher ou masquer les règles :

Choisissez Affichage > Afficher les règles ou Affichage > Masquer les règles.

Pour déplacer le point d'origine :

1 Pour aligner automatiquement le point d'origine des règles sur les repères, les tranches ou les limites d'un document, choisissez Affichage > Magnétisme, puis choisissez les options requises dans le sous-menu (voir la section « Utilisation du magnétisme », page 152).

(Photoshop) Vous pouvez également aligner automatiquement le point d'origine des règles sur une grille.

2 Placez le pointeur à l'intersection des règles dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre et faites-le glisser en diagonale vers le bas jusqu'à l'image. Une petite croix indique le nouveau point d'origine des règles.

Faites glisser en maintenant la touche Maj enfoncée pour activer le magnétisme et aligner l'origine des règles sur les graduations (Photoshop).

Remarque : *pour rétablir l'origine des règles à son point par défaut, cliquez deux fois dans la case d'intersection des règles dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre.*

Pour modifier les paramètres des règles (Photoshop) :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez deux fois sur une règle.

• Choisissez Edition > Préférences > Unités et règles.

2 Dans la section Règles, choisissez une unité de mesure.

Remarque : *le changement d'unité de mesure dans la palette Infos se répercute dans les règles.*

3 Entrez les valeurs de colonne dans les zones Largeur et Gouttière. Vous pouvez également changer d'unité.

Certains programmes de mise en page utilisent le paramètre de largeur de colonne pour afficher des images sur plusieurs colonnes. Les commandes Taille de l'image et Taille de la zone de travail se basent également sur cette valeur (voir la section « Modification des dimensions d'impression et de la résolution d'une image (Photoshop) », page 97).

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Redimensionnement de la zone de travail » dans l'aide en ligne.

4 Pour l'option Equivalence points/picas, choisissez l'une des options suivantes :

• PostScript (72 points par pouce) si vous imprimez sur un périphérique PostScript.

• Imprimante si vous utilisez la valeur 72,27 points par pouce.

5 Cliquez sur OK.

Utilisation de l'outil Mesure (Photoshop)

L'outil Mesure calcule la distance entre deux points quelconques de la zone de travail. Lorsque vous mesurez la distance entre deux points, une ligne non imprimable apparaît et les informations suivantes s'affichent dans la barre d'options et dans la palette Infos :

- Point de départ (X et Y).
- Distances horizontale (L) et verticale (H) parcourues à partir des axes *x* et *y*.
- Angle mesuré par rapport à l'axe (A).
- Distance totale parcourue (D1).
- Si vous utilisez un rapporteur, vous pouvez visualiser les deux distances parcourues (D1 et D2).

Toutes les mesures, à l'exception de l'angle, sont calculées dans l'unité de mesure définie dans la boîte de dialogue des préférences Unités et Règles. Pour de plus amples informations sur la définition de l'unité de mesure, voir la section « Utilisation des règles », page 74.

Pour afficher une ligne de mesure existante :

Sélectionnez l'outil Mesure (📏).

Pour mesurer la distance entre deux points :

1 Sélectionnez l'outil Mesure (📏).

2 Faites glisser le curseur du point de départ jusqu'au point d'arrivée. Maintenez la touche Maj enfoncée pour contraindre l'outil à des multiples de 45°.

3 Pour créer un rapporteur à partir d'une ligne de mesure existante, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser en diagonale à une extrémité de la ligne de mesure ou cliquez deux fois sur la ligne et faites glisser. Maintenez la touche Maj enfoncée pour contraindre l'outil à des multiples de 45°.

Pour modifier une ligne de mesure ou un rapporteur :

1 Sélectionnez l'outil Mesure (📏).

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour redimensionner la ligne, faites glisser une extrémité d'une ligne de mesure existante.
- Pour déplacer la ligne, placez le pointeur sur la ligne en évitant les extrémités et faites-la glisser.
- Pour supprimer la ligne, placez le pointeur sur la ligne en évitant les extrémités et faites-la glisser hors de l'image.

***Remarque :** vous pouvez extraire une ligne de mesure horizontale ou verticale d'un paramètre d'image, puis choisir Image > Rotation de la zone de travail > Paramétrée et l'angle de rotation correct nécessaire pour redresser l'image s'affichera dans la boîte de dialogue Rotation de la zone de travail.*

Utilisation des repères et de la grille

Les repères s'affichent sous forme de traits flottants non imprimables sur toute l'image. Vous pouvez déplacer, supprimer ou verrouiller un repère afin d'éviter son déplacement accidentel.

Dans Photoshop, la grille s'affiche par défaut sous forme de traits, mais vous pouvez l'afficher sous forme de points. La grille est utile pour placer les éléments de manière symétrique.

Les repères et la grille présentent des similitudes :

- Les sélections, contours et outils sont attirés par le repère ou par la grille lorsqu'ils sont placés à moins de 8 pixels de trame (non d'image). Les repères sont également attirés par la grille lorsque vous les déplacez. Vous pouvez activer ou désactiver cette caractéristique ou magnétisme.

• L'espacement des repères, ainsi que la visibilité et le magnétisme des repères et de la grille sont propres à chaque image.

• Le maillage de la grille, ainsi que la couleur et le style des repères et de la grille sont communs à toutes les images.

Pour afficher ou masquer la grille ou les repères :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez Affichage > Afficher > Grille.

• Choisissez Affichage > Afficher > Repères.

• Choisissez Affichage > Afficher les extras. Cette commande permet également d'afficher ou de masquer les éléments suivants : (Photoshop) les bords de la sélection, le tracé de destination, les tranches et les notes, ou (ImageReady) les bords de la sélection, les tranches, les cartes-images, les limites du texte, la ligne de base du texte et la sélection de texte (voir la section « Utilisation des extras », page 77).

Pour placer un repère :

1 Si les règles ne sont pas visibles, choisissez Affichage > Afficher les règles.

***Remarque :** pour une meilleure lisibilité, affichez l'image à 100 % ou utilisez la palette Infos.*

2 Créez un repère :

• Choisissez Affichage > Nouveau repère. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez une orientation horizontale ou verticale et entrez une valeur de position.

• Faites glisser un repère horizontal à partir de la règle horizontale.

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, et faites glisser un repère horizontal à partir de la règle verticale.

• Faites glisser un repère vertical à partir de la règle verticale.

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, et faites glisser un repère vertical à partir de la règle horizontale.

• Maintenez la touche Maj enfoncée et faites glisser pour créer un repère magnétique à partir de la règle horizontale ou verticale.

Le pointeur se transforme en flèche à deux têtes ( ) lorsque vous faites glisser un repère.

Pour déplacer un repère :

1 Sélectionnez l'outil Déplacement ( ) ou maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée pour activer cet outil. Cette option ne fonctionne pas avec les outils Main ( ), Loupe ( ) et Tranche ( ).

2 Placez le pointeur sur le repère (le pointeur se transforme en flèche à deux têtes).

3 Déplacez le repère :

• Faites glisser le repère pour le déplacer.

• Pour changer l'orientation du repère d'horizontal à vertical ou vice versa, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée lorsque vous cliquez sur le repère ou lorsque vous le faites glisser.

• (Photoshop) Alignez le repère sur les graduations de la règle en maintenant la touche Maj enfoncée lorsque vous le faites glisser. Si la grille est visible et que la commande Affichage > Magnétisme > Grille est sélectionnée, le repère se colle à la grille.

Pour verrouiller tous les repères :

Choisissez Affichage > Verrouiller les repères.

Pour supprimer les repères d'une image :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour supprimer un seul repère, faites-le glisser hors de la fenêtre active.
- Pour supprimer tous les repères, choisissez Affichage > Effacer les repères.

Pour activer/désactiver le magnétisme des repères :

Choisissez Affichage > Magnétisme > Repères (voir la section « Utilisation du magnétisme », page 152).

Pour activer/désactiver le magnétisme de la grille (Photoshop) :

Choisissez Affichage > Magnétisme > Grille (voir la section « Utilisation du magnétisme », page 152).

Pour définir les préférences de repères et de grille (Photoshop) :

1 Choisissez Edition > Préférences > Repères et grille.

2 Dans la zone Couleur, choisissez la couleur des repères, de la grille ou les deux. Si vous choisissez une couleur personnalisée, cliquez dans la zone de couleur, choisissez une couleur et cliquez sur OK.

Pour de plus amples informations sur le choix des couleurs, voir la rubrique « Utilisation de la palette Couleur » dans l'aide en ligne.

3 Pour l'option Style, choisissez une option d'affichage pour les repères, la grille ou les deux.

4 Pour l'option Pas, entrez une valeur d'espacement. Pour l'option Subdivisions, entrez le nombre de graduations.

Si vous le souhaitez, vous pouvez changer l'unité de mesure pour cette option. L'option de pourcentage crée une grille pour diviser les images en sections uniformes. Par exemple, la valeur de pourcentage 25 crée une grille 4 x 4 uniformément divisée.

5 Cliquez sur OK.

Utilisation des extras

Les repères, la grille, les tracés de destination, les bords de sélection, les tranches, les cartes-images, les limites du texte, les lignes de base du texte, les sélections de texte et les annotations sont des *extras* non imprimables pour faciliter la sélection, le déplacement et la modification des images ou des objets. Vous pouvez activer ou désactiver une fonction ou des combinaisons de fonctions extras sans agir sur les images. Vous pouvez également afficher ou masquer les extras en choisissant la commande Afficher les extras dans le menu Affichage.

Pour une description de l'utilisation d'une fonction extra spécifique, voir les sections « Utilisation des repères et de la grille », page 75, « Annotation d'images (Photoshop) », page 80, « Définition de sélections de pixels », page 139, « Utilisation des outils de sélection », page 140, « Sélection de tracés (Photoshop) », page 173, « Saisie de texte de paragraphe », page 252, « Mise en forme de caractères », page 258, « Création et affichage de tranches », page 272 et « Création et affichage de cartes-images (ImageReady) », page 286.

Remarque : *la commande Afficher les extras affiche ou masque également les échantillonneurs de couleur, bien que ceux-ci ne fassent pas partie des options du sous-menu Afficher.*

Pour afficher les extras :

Choisissez Affichage > Afficher les extras. Une coche apparaît en regard des extras affichés dans le sous-menu Afficher.

Pour masquer les extras :

Lorsque les extras sont affichés, choisissez Affichage > Afficher les extras. Un point (Windows) ou un tiret (Mac OS) s'affiche en regard des extras masqués dans le sous-menu Afficher.

Remarque : *lorsque vous masquez un extra, vous ne supprimez que son affichage. Les options ne sont pas désactivées.*

Pour afficher un extra à partir d'une liste d'extras masqués :

Choisissez Affichage > Afficher et choisissez un extra dans le sous-menu. Lorsque vous choisissez un extra masqué, il s'affiche et désactive les autres.

Pour activer ou désactiver un groupe d'extras :

Choisissez Affichage > Afficher > Tout pour activer et afficher tous les extras disponibles. Choisissez Affichage > Afficher > Rien pour désactiver tous les extras.

Affichage des informations sur l'état

La barre d'état au bas de la fenêtre affiche des informations utiles, telles que le taux d'affichage et la taille de fichier de l'image active, ainsi que des instructions pour l'utilisation de l'outil sélectionné.

Pour afficher ou masquer la barre d'état (Windows uniquement) :

Choisissez Fenêtre > Afficher la barre d'état ou Fenêtre > Masquer la barre d'état.

Affichage des informations sur le fichier et l'image

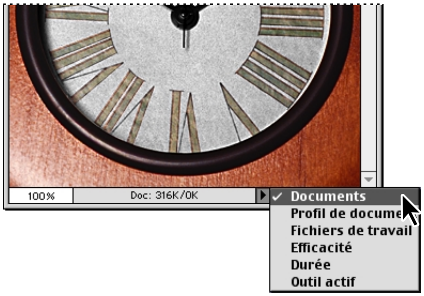
Des informations sur la taille de fichier et sur d'autres caractéristiques de l'image s'affichent au bas de la fenêtre de l'application (Windows) ou de la fenêtre du document (Mac OS).

***Remarque :** dans ImageReady, si la fenêtre du document est suffisamment large, deux boîtes d'informations apparaissent, vous permettant de visualiser deux différents groupes d'informations sur l'image en même temps. Pour de plus amples informations sur les images originales et optimisées, voir la section « Affichage des images pendant l'optimisation », page 316.*

Vous pouvez également visualiser les informations sur le copyright et les auteurs ajoutées au fichier. Ces informations comprennent les informations sur le fichier standard et sur les filigranes Digimarc®. Photoshop recherche automatiquement les filigranes dans les images ouvertes à l'aide du filtre de détection de filigrane Digimarc (Digimarc Detect Watermark). Lorsqu'un filigrane est trouvé, Photoshop affiche un symbole de copyright dans la barre de titre de la fenêtre de l'image et actualise la section Copyright et URL dans la boîte de dialogue Informations.

Pour afficher les informations sur le fichier dans la fenêtre du document (Photoshop) :

1 Cliquez sur le triangle dans le bord inférieur de la fenêtre de l'application (Windows) ou de la fenêtre du document (Mac OS).



2 Sélectionnez une option d'affichage :

• Document, pour afficher les informations sur les données de l'image. La valeur à gauche indique la taille d'impression de l'image — approximativement la taille du fichier enregistré et aplati au format Adobe Photoshop. La valeur à droite indique la taille approximative du fichier, calques et couches compris. Pour de plus amples informations sur l'effet des calques sur la taille du fichier, voir la section « Utilisation de styles de calques », page 226.

• Profil de document, pour afficher le nom du profil de couleur utilisé dans l'image.

• Fichiers de travail, pour afficher les informations sur la mémoire vive (RAM) et le disque de travail utilisés pour le traitement de l'image. La valeur à gauche indique la mémoire utilisée par le programme pour l'affichage de toutes les images ouvertes. La valeur à droite indique la mémoire vive totale disponible pour le traitement des images.

• Efficacité, pour afficher le pourcentage de temps passé à exécuter une opération au lieu de lire ou d'écrire sur le disque de travail. Si la valeur est inférieure à 100 %, Photoshop est en train d'utiliser le disque de travail et, par conséquent, s'exécute plus lentement.

• Durée, pour afficher le temps nécessaire pour accomplir la dernière opération.

• Outil actif, pour afficher le nom de l'outil sélectionné.

Pour afficher les informations sur l'image dans la fenêtre du document (ImageReady) :

1 Cliquez sur une zone d'informations sur l'image au bas de la fenêtre du document.



2 Sélectionnez une option d'affichage :

• Taille des fichiers originaux/optimisés pour afficher la taille des fichiers image originaux et optimisés. La première valeur indique la taille originale du fichier image. La seconde valeur (présente si l'image originale a été optimisée) indique la taille du fichier de l'image optimisée et le format de fichier basés sur les paramètres définis dans la palette Optimiser.

• Informations optimisées pour afficher le format de fichier, la taille, le nombre de couleurs et le pourcentage de diffusion de l'image optimisée.

• Dimensions de l'image pour afficher les dimensions de pixel de l'image.

• Intensité du filigrane pour afficher l'intensité du filigrane numérique Digimarc dans l'image optimisée, s'il en existe un.

Pour de plus amples informations sur l'utilisation de filigranes numériques, voir la rubrique « Incorporation de copyrights numériques » dans l'aide en ligne.

• Annuler/Rétablir état pour afficher le nombre d'annulations et de rétablissements disponibles pour cette image.

• Original en octets pour afficher la taille de l'image originale et aplatie en octets.

• Optimisé en octets pour afficher la taille de l'image optimisée en octets.

• Enregistrements optimisés pour afficher le pourcentage de réduction de la taille du fichier de l'image optimisée, suivi de la différence en octets entre la taille originale et la taille optimisée.

• Taille/Durée de téléchargement (14,4 Kbps/28,8 Kbps/56,6 Kbps) pour afficher la taille de fichier de l'image optimisée et la durée de téléchargement estimée en utilisant la vitesse du modem sélectionné.

Remarque : *la durée de téléchargement varie selon le trafic sur Internet et le mode de compression du modem. La durée affichée n'est qu'une estimation.*

Pour afficher d'autres informations sur le fichier :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Choisissez Fichier > Informations. Dans la section Rubrique, choisissez les informations à afficher.

• (ImageReady) Choisissez Fichier > Infos image.

Pour lire un filigrane Digimarc :

1 Choisissez Filtre > Digimarc > Lecture copyright. Si le filtre trouve un filigrane, une boîte de dialogue affiche l'identité du créateur, l'année de copyright (si présente) et les attributs de l'image.

2 Cliquez sur OK ou, pour de plus amples informations, choisissez l'une des options suivantes :

• Si vous disposez d'un navigateur Web installé, cliquez sur Rechercher pour obtenir plus d'informations sur le propriétaire de l'image. Cette option lance le navigateur et affiche le site Web Digimarc, où vous trouverez les détails sur l'auteur.

• Appelez le numéro indiqué dans la boîte de dialogue d'informations sur le filigrane pour obtenir des informations par télécopie.

Pour de plus amples informations sur l'ajout de filigranes numériques à une image, voir la rubrique « Informations de copyright numérique » dans l'aide en ligne.

Annotation d'images (Photoshop)

Vous pouvez attacher des annotations textuelles (notes) et audio à une image dans Photoshop. Cette option est utile pour associer des commentaires de révision, des notes de production et toute autre information pratique à l'image. Les annotations dans Photoshop sont compatibles avec Adobe Acrobat ; vous pouvez ainsi les utiliser pour échanger des informations avec les utilisateurs d'Acrobat.

Pour distribuer un document Photoshop dans Acrobat, vous devez enregistrer ce document au format PDF (Portable Document Format) et demander aux réviseurs d'utiliser Acrobat pour ajouter des notes ou des annotations audio. Importez ensuite les annotations dans Photoshop.

Les notes et les annotations audio s'affichent sous forme de petites icônes non imprimables dans l'image. Elles sont associées à l'emplacement sur l'image plutôt qu'à un calque. Vous pouvez les afficher ou les masquer, ouvrir les notes pour les visualiser ou pour modifier leur contenu, et écouter les annotations audio. Vous pouvez également ajouter des annotations audio aux scripts et choisir de les exécuter pendant une procédure ou pendant une pause dans une script (voir la section « Définition des options d'exécution (Photoshop) », page 400).

Ajout de notes et d'annotations audio

Vous pouvez ajouter des notes et des annotations audio n'importe où dans la zone de travail d'une image Photoshop. Lorsque vous créez une note, une fenêtre redimensionnable s'affiche pour la saisie du texte. Lorsque vous enregistrez une annotation audio, vous devez disposer d'un microphone branché sur le port audio de votre ordinateur.

Vous pouvez importer les deux types d'annotations à partir de documents Photoshop enregistrés au format PDF ou Acrobat enregistrés au format PDF ou FDF (Form Data Format).

Pour créer une note :

1 Sélectionnez l'outil Annotations (□).

2 Définissez les options nécessaires :

• Entrez le nom de l'auteur. Le nom s'affiche dans la barre de titre de la fenêtre de note.

• Choisissez une police et un corps de caractère pour le texte.

• Sélectionnez une couleur pour l'icône et la barre de titre de la fenêtre de note.

3 Cliquez sur l'endroit où vous voulez placer la note ou faites glisser le pointeur pour créer une fenêtre de taille personnalisée.

4 Cliquez à l'intérieur de la fenêtre et saisissez le texte. Si le texte ne tient pas dans la fenêtre, la barre de défilement s'active.

Modifiez le texte si nécessaire :

• Vous pouvez utiliser les commandes d'édition standard de votre système (Annuler, Couper, Copier, Coller et Tout sélectionner). Sous Windows, cliquez sur la zone de texte avec le bouton droit de la souris et choisissez les commandes du menu contextuel. Sur Macintosh, choisissez les commandes des menus Edition et Sélectionner. Vous pouvez également utiliser les raccourcis clavier standard de ces commandes.

• Si vous disposez du logiciel requis pour les différents systèmes de script (par exemple, Romain, Japonais ou Cyrillique), vous pouvez passer d'un système de script à un autre. Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) pour afficher le menu contextuel et choisir un système de script.

5 Pour fermer la note sous forme d'icône, cliquez sur sa case de fermeture.

Pour créer une annotation audio :

1 Sélectionnez l'outil Annotation audio (🔊).

2 Définissez les options nécessaires.

• Entrez le nom de l'auteur.

• Sélectionnez une couleur pour l'icône de l'annotation audio.

3 Cliquez à l'emplacement souhaité pour l'icône de l'annotation audio.

4 Enregistrez et sauvegardez l'annotation audio.

• (Windows) Cliquez sur la commande de début et parlez dans le microphone. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur la commande d'arrêt.

• (Mac OS) Cliquez sur la commande d'enregistrement et parlez dans le microphone. Vous pouvez cliquer sur le bouton de pause pour arrêter l'enregistrement temporairement, puis cliquer de nouveau sur la commande d'enregistrement pour continuer. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton d'arrêt et enregistrez votre fichier.

Pour importer les annotations :

1 Choisissez Fichier > Importer > Annotations.

2 Sélectionnez un fichier PDF ou FDF contenant des annotations et cliquez sur Charger. Les annotations s'affichent aux emplacements d'enregistrement dans le document source.

Ouverture et modification des annotations

Une icône de note ou d'annotation audio marque l'emplacement d'une annotation sur l'image. Lorsque vous faites glisser le pointeur sur l'icône d'une annotation et que vous marquez une pause, un message affiche le nom de l'auteur. Les icônes servent à ouvrir les notes ou à exécuter les annotations audio. Vous pouvez afficher, masquer ou déplacer les icônes, ainsi que modifier le contenu des notes.

Remarque : *le redimensionnement de l'image n'a aucun effet sur la taille des icônes d'annotation ou des fenêtres de notes. Les icônes et les fenêtres de notes conservent leur emplacement par rapport à l'image. Lorsque vous recadrez une image, les annotations sur les zones recadrées sont supprimées, mais vous pouvez les récupérer en annulant la commande de recadrage.*

Pour ouvrir une note ou exécuter une annotation audio :

Cliquez deux fois sur l'icône.

• Si vous ouvrez une note, une fenêtre affiche le texte de la note.

• Si vous exécutez une annotation audio et que vous disposez d'une carte son, le fichier audio s'exécute.

Pour afficher ou masquer les icônes d'annotation :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez Affichage > Afficher > Annotations.

• Choisissez Affichage > Afficher les extras. Cette commande permet également d'afficher ou de masquer les grilles, repères, bords de la sélection, tracés de destination et tranches.

Pour modifier les annotations :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour déplacer l'icône d'une annotation, faites glisser le pointeur sur cette icône jusqu'à ce qu'il se transforme en flèche et faites glisser l'icône. Vous pouvez effectuer cette opération avec n'importe quel outil. Le déplacement de l'icône d'une note ne déplace pas sa fenêtre.

• Pour déplacer la fenêtre d'une note, vous devez faire glisser sa barre de titre.

• Pour supprimer une annotation sélectionnée, appuyez sur Supprimer.

• Pour modifier le contenu d'une note, ouvrez-la, changez les options et ajoutez, supprimez ou modifiez le texte. Vous pouvez utiliser les mêmes commandes d'édition que pour la création de la note (voir la section « Ajout de notes et d'annotations audio », page 81).

• Pour supprimer toutes les annotations, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) sur une icône d'annotation pour afficher le menu contextuel, et choisissez Supprimer toutes les annotations. Vous pouvez également supprimer toutes les annotations en cliquant sur Tout supprimer dans la barre des options des notes et des annotations audio.

Navigation entre applications

Vous pouvez naviguer entre Photoshop et ImageReady pour transférer une image d'une application à l'autre afin de la modifier sans fermer ni quitter l'application d'origine. De plus, vous pouvez passer d'ImageReady aux autres applications d'édition graphique et d'édition HTML installées sur votre système.

La navigation entre applications évite la fermeture du fichier dans une application et sa réouverture dans une autre.

Navigation entre Photoshop et ImageReady

Vous pouvez facilement naviguer entre Photoshop et ImageReady et utiliser les fonctions des deux applications dans la préparation des graphiques pour le Web ou à d'autres fins. En naviguant d'une application à une autre, vous pouvez utiliser toutes les fonctions des deux applications sans interrompre votre travail. Les fichiers et les documents mis à jour dans une application sont automatiquement mis à jour dans l'autre application en choisissant une option de préférence.

Pour naviguer entre Photoshop et ImageReady :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur le bouton Passer à () dans la boîte à outils.

• Choisissez Fichier > Passer à > Photoshop ou Fichier > Passer à > ImageReady.

Lorsque vous naviguez entre Photoshop et ImageReady, les applications utilisent un fichier temporaire pour transférer les modifications.

Pour mettre à jour automatiquement les fichiers ou les documents lorsque vous naviguez entre Photoshop et ImageReady :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Choisissez Edition > Préférences > Général, puis sélectionnez Auto mise à jour des fichiers ouverts.

• (ImageReady) Choisissez Edition > Préférences > Général, puis sélectionnez Auto mise à jour des fichiers.

Navigation vers d'autres applications (ImageReady)

Vous pouvez passer à d'autres applications d'édition graphique et d'édition HTML depuis ImageReady.

Lorsque vous installez ImageReady, les applications d'édition graphique Adobe et d'édition HTML déjà installées sur votre système sont ajoutées au sous-menu Passer à. Vous pouvez ajouter d'autres applications, y compris des applications d'autres éditeurs qu'Adobe, à ce sous-menu.

Lorsque vous passez à une application d'édition graphique, le fichier original est ouvert dans l'application cible. Lorsque vous passez à une application d'édition HTML, le fichier optimisé et le fichier HTML sont enregistrés et ouverts dans l'application cible. Si l'image contient des tranches, tous les fichiers de l'image complète sont inclus. Lorsque vous revenez à ImageReady, une option de préférence facilite la mise à jour automatique dans ImageReady des fichiers modifiés dans une autre application.

Pour passer à une autre application depuis ImageReady :

1 Choisissez une méthode pour passer à l'application cible :

• Choisissez Fichier > Passer à > Autre éditeur graphique ou Fichier > Passer à > Autre éditeur HTML, et sélectionnez une application dans la boîte de dialogue.

2 Si le fichier a été modifié depuis le dernier enregistrement, choisissez une option dans ImageReady pour l'enregistrer :

• Cliquez sur Enregistrer pour enregistrer le fichier sous le même nom et au même emplacement.

• Cliquez sur Enregistrer sous pour enregistrer le fichier sous un autre nom et/ou dans un emplacement différent.

Pour ajouter une application au sous-menu Passer à :

1 Créez un raccourci (Windows) ou un alias (Mac OS) pour l'application à ajouter.

2 Faites glisser l'icône du raccourci ou de l'alias dans le dossier Helpers\Passer à\Editeur graphique ou le dossier Helpers\Passer à\Editeur HTML du programme Photoshop.

3 Redémarrez ImageReady pour afficher l'application dans le sous-menu Passer à.

Pour mettre à jour un fichier automatiquement lorsque vous revenez à ImageReady depuis une autre application :

Choisissez Edition > Préférences > Général, puis sélectionnez Auto mise à jour des fichiers.

Prévisualisation d'une image dans un navigateur

Vous pouvez ouvrir un navigateur et prévisualiser une image optimisée. Vous pouvez utiliser n'importe quel navigateur installé sur votre système. Le navigateur affiche l'image avec une légende indiquant le type de fichier de l'image, les dimensions de pixel, la taille de fichier et les spécifications de compression dans le premier paragraphe, et le nom de fichier et autres informations HTML dans le deuxième paragraphe.

Lorsque vous installez Photoshop et ImageReady, tous les navigateurs présents sur votre système sont ajoutés au menu Aperçu dans. Vous pouvez ajouter d'autres navigateurs au menu et spécifier quel navigateur démarrer lorsque vous utilisez un raccourci clavier.

Pour visualiser une image optimisée dans un navigateur :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Choisissez Fichier > Enregistrer pour le Web, puis sélectionnez un navigateur à partir du bouton Aperçu dans situé en bas à droite de la fenêtre Enregistrer pour le Web.

• (ImageReady) Choisissez Fichier > Preview in, puis choisissez une option dans le sous-menu (choisissez Autre pour sélectionner un navigateur qui ne se trouve pas dans la liste du sous-menu).

• (ImageReady) Sélectionnez un navigateur en cliquant sur l'outil Aperçu dans le navigateur par défaut, dans la boîte à outils.

Pour ajouter un navigateur au menu Aperçu dans :

1 Créez un raccourci (Windows) ou un alias (Mac OS) pour le navigateur à ajouter au menu.

2 Faites glisser l'icône du raccourci ou de l'alias dans le dossier Helpers\Preview in, du dossier du programme Photoshop.

3 Redémarrez Photoshop et ImageReady pour afficher le navigateur dans le menu Aperçu dans.

(ImageReady) Pour indiquer le navigateur à démarrer avec le raccourci clavier défini dans le menu Aperçu dans :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez Fichier > Aperçu dans, puis choisissez une option dans le sous-menu.
- Sélectionnez un navigateur en cliquant sur l'outil Aperçu dans le navigateur par défaut, dans la boîte à outils.

Le navigateur associé au raccourci clavier s'ouvre immédiatement, et s'ouvrira aussi au prochain démarrage d'ImageReady.

Gestion de bibliothèques avec le gestionnaire des paramètres prédéfinis (Photoshop)

Vous pouvez utiliser le gestionnaire des paramètres prédéfinis pour gérer les bibliothèques de formes, nuances, dégradés, styles, motifs, contours et formes personnalisées prédifinis. Ce gestionnaire facilite la réutilisation ou le partage des bibliothèques de paramètres prédéfinis. Chaque type de bibliothèque possède une extension de fichier et son dossier par défaut. Vous pouvez à tout moment rétablir les paramètres prédéfinis par défaut. Vous ne pouvez pas, cependant, prédéfinir de nouveaux paramètres en utilisant le gestionnaire des paramètres prédéfinis, car chaque paramètre est créé dans son propre type d'éditeur. Le gestionnaire des paramètres prédéfinis vous permet de créer une bibliothèque contenant plusieurs paramètres prédéfinis d'un même type.

Tous les nouveaux paramètres prédéfinis pour une forme, une nuance, etc., s'affichent automatiquement dans le gestionnaire. Les nouvelles formes, nuances, etc., sont enregistrées dans le fichier de préférences avant d'être enregistrées dans la bibliothèque des paramètres prédéfinis. Elles sont ainsi conservées entre les différentes séances d'édition. Pour enregistrer le nouvel élément comme paramètre prédéfini permanent, vous devez l'enregistrer dans son éditeur de création. Sans cela, ce paramètre sera perdu si vous en créez un nouveau ou si vous remplacez (plutôt qu'ajoutez) une bibliothèque par une autre du même type.

Pour créer, charger, enregistrer ou supprimer des bibliothèques :

1 Choisissez Edition > Gestionnaire des paramètres prédéfinis.

2 Choisissez un type de paramètres prédéfinis dans le menu Type.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez Enregistrer le groupe et entrez un nom pour la bibliothèque. Si vous ne voulez pas l'enregistrer dans le dossier par défaut, sélectionnez un autre dossier pour l'enregistrement.
- Choisissez Charger, puis sélectionnez une bibliothèque dans la liste. Si vous voulez charger une bibliothèque située dans un autre dossier, recherchez ce dossier et sélectionnez la bibliothèque. Vous pouvez également sélectionner une bibliothèque dans le menu déroulant.
- Choisissez Supprimer pour supprimer les paramètres prédéfinis sélectionnés dans la bibliothèque. Vous pouvez supprimer les paramètres prédéfinis par défaut, mais vous pouvez les rétablir à tout moment.

Pour rétablir ou remplacer des bibliothèques :

1 Choisissez Edition > Gestionnaire des paramètres prédéfinis.

2 Sélectionnez le type de paramètres prédéfinis à rétablir ou à remplacer dans le menu Type. Les paramètres prédéfinis non enregistrés dans la liste seront supprimés. Enregistrez la bibliothèque avant de continuer pour conserver ces paramètres.

3 A partir du menu déroulant Gestionnaire des paramètres prédéfinis, procédez comme suit :

• Choisissez Réinitialiser pour rétablir la bibliothèque par défaut de ce type de paramètres. Sélectionnez Ajouter pour ajouter les paramètres prédéfinis par défaut au groupe de paramètres existants ; cliquez sur OK pour remplacer les paramètres prédéfinis existants par les paramètres par défaut ou cliquez sur Annuler.

• Choisissez Remplacer pour remplacer le contenu de la bibliothèque utilisée par le contenu d'une autre bibliothèque chargée à partir d'un fichier.

Pour enregistrer un sous-ensemble de paramètres d'une bibliothèque :

1 Choisissez Edition > Gestionnaire des paramètres prédéfinis.

2 Choisissez un type de paramètres prédéfinis dans le menu Type.

3 Tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez pour sélectionner plusieurs paramètres prédéfinis. Seuls les paramètres prédéfinis que vous sélectionnez sont enregistrés dans la nouvelle bibliothèque.

4 Choisissez Enregistrer le groupe et entrez un nom pour la bibliothèque. Si vous ne voulez pas enregistrer la bibliothèque dans le dossier par défaut, recherchez un nouveau dossier et enregistrez la bibliothèque.

Pour renommer les paramètres prédéfinis contenus dans une bibliothèque :

1 Choisissez Edition > Gestionnaire des paramètres prédéfinis.

2 Choisissez un type de paramètres prédéfinis dans le menu Type.

3 Sélectionnez un paramètre prédéfini dans la liste.

4 Choisissez Renommer et entrez un nouveau nom pour la forme, la nuance, etc. Si vous avez sélectionné plusieurs paramètres prédéfinis, vous devez entrer un nom pour chaque paramètre.

Modification de l'affichage du Gestionnaire des paramètres prédéfinis

Vous pouvez modifier l'affichage du Gestionnaire des paramètres prédéfinis pour visualiser les paramètres prédéfinis par nom, sous forme de vignettes ou, pour certains types de paramètres, vous pouvez afficher leur nom et leur vignette en même temps. Seules les options disponibles pour chaque type de paramètres prédéfinis s'affichent lorsque vous modifiez l'affichage d'un type.

Pour modifier l'affichage du Gestionnaire des paramètres prédéfinis :

Dans la boîte de dialogue Gestionnaire des paramètres prédéfinis, choisissez l'une des options d'affichage disponibles dans le menu déroulant :

• Texte seul pour afficher le nom de chaque élément de paramètres prédéfinis.

• Petite vignette ou Grande vignette pour afficher une vignette de chaque élément de paramètres prédéfinis.

• Petite liste ou Grande liste pour afficher le nom et la vignette de chaque élément de paramètres prédéfinis.

Définition des préférences

De nombreuses options de programme sont enregistrées dans le fichier Préfs Adobe Photoshop 6.psp (Windows) ou Préfs Adobe Photoshop 6 (Mac OS) dans le dossier Paramètres Adobe Photoshop 6. Les paramètres enregistrés dans ces fichiers contiennent des options générales d'affichage, d'enregistrement de fichiers, de curseurs, de transparence, ainsi que des options pour les

modules externes et les disques de travail. La plupart de ces options sont présentées dans des boîtes de dialogue accessibles à partir du sous-menu Préférences du menu Edition. Les préférences définies sont enregistrées chaque fois que vous quittez l'application.

Remarque : *l'emplacement par défaut du dossier Paramètres Adobe Photoshop 6 varie selon le système d'exploitation utilisé ; utilisez la commande Rechercher de votre système pour localiser ce dossier.*

Les préférences endommagées risquent de produire des résultats inattendus. La suppression de préférences endommagées rétablit les paramètres par défaut.

Pour ouvrir une boîte de dialogue de préférences :

1 Choisissez le groupe de préférences souhaité dans le sous-menu Edition > Préférences.

2 Pour passer à une fenêtre différente de préférences, procédez comme suit :

• Choisissez une option dans le menu situé en haut de la boîte de dialogue.

• Cliquez sur Suivante pour afficher la fenêtre suivante de préférences dans la liste ; cliquez sur Précédente pour afficher la fenêtre précédente.

Pour de plus amples informations sur une option de préférences spécifique, voir l'index.

Pour rétablir toutes les valeurs par défaut de toutes les préférences :

Dans Windows, appuyez sur les touches Alt+Ctrl+Maj et maintenez-les enfoncées après le démarrage de Photoshop ou d'ImageReady. Cliquez sur Oui (Photoshop) pour supprimer le fichier de paramètres Adobe Photoshop ou (ImageReady) pour supprimer toutes les préférences ImageReady.

Sur Mac OS, procédez comme suit :

• Maintenez les touches Majuscule, Option et Commande enfoncées au démarrage de Photoshop pour rétablir les valeurs par défaut des préférences.

• Ouvrez le dossier Préférences situé dans le dossier Système et faites glisser les fichiers suivants vers la Corbeille : (Photoshop) Préfs Adobe Enregistrer pour le Web 2.0, et, à partir du dossier Paramètres Adobe Photoshop 6, les fichiers Préfs Adobe Photoshop 6, Palette Scripts (préfs), Couleurs (préfs), Contours.psp, Formes personnalisées.psp, Motifs.psp, Courbes de forme.psp et Styles.psp ; (ImageReady) Préfs Adobe ImageReady 3.0.

De nouveaux fichiers de préférences seront créés au prochain démarrage de Photoshop ou d'ImageReady.

Rétablissement des boîtes de dialogue d'alerte

Des messages d'alerte ou d'invite s'affichent parfois selon les situations. Vous pouvez désactiver l'affichage de ces messages en sélectionnant l'option Ne plus afficher dans la boîte de dialogue du message. Vous pouvez également rétablir globalement l'affichage de tous les messages qui ont été désactivés.

Pour rétablir l'affichage de tous les messages d'alerte (Photoshop) :

1 Choisissez Edition > Préférences > Général.

2 Cliquez sur Réinitialiser tous les messages d'avertissement, puis sur OK.

Pour activer ou désactiver les messages d'alerte (ImageReady) :

1 Choisissez Edition > Préférences > Général.

2 Sélectionnez ou désélectionnez Désactiver les avertissements et cliquez sur OK.

Suivi des opérations

Une barre de progression indique l'état de l'opération en cours. Vous pouvez interrompre l'opération ou indiquer au programme de vous avertir de la fin de l'opération.

Pour annuler une opération :

Maintenez la touche Echap enfoncée jusqu'à l'arrêt de l'opération en cours. Sur Mac OS, vous pouvez également appuyer sur les touches Commande+point.

Pour recevoir un avertissement à la fin d'une opération :

1 Choisissez Edition > Préférences > Général.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Sélectionnez Signal sonore en fin d'opération.

• (ImageReady) Sélectionnez Notifier en fin d'opération et choisissez (Mac OS uniquement) : Alerte système pour recevoir un avertissement du système ou Texte/Parole pour un avertissement audio.

3 Cliquez sur OK.

Fermeture des fichiers et du programme

Pour fermer un fichier :

1 Choisissez Fichier > Fermer (Windows et Mac OS) ou Fichier > Tout fermer (Mac OS).

2 Indiquez si vous voulez enregistrer le fichier.

• Cliquez sur Oui (Windows) ou sur Enregistrer (Mac OS) pour enregistrer le fichier.

• Cliquez sur Non (Windows) ou sur Ne pas enregistrer (Mac OS) pour fermer le fichier sans l'enregistrer.

Pour quitter Photoshop ou ImageReady :

1 Choisissez Fichier > Quitter.

2 Indiquez si vous voulez enregistrer les fichiers ouverts.

• Cliquez sur Oui (Windows) ou sur Enregistrer (Mac OS) pour enregistrer chaque fichier ouvert.

• Cliquez sur Non (Windows) ou sur Ne pas enregistrer (Mac OS) pour fermer chaque fichier ouvert sans l'enregistrer.

Pour de plus amples informations sur l'utilisation des modules externes Adobe et de développeurs tiers, voir la rubrique « Utilisation de modules externes » dans l'aide en ligne.


2



Chapitre 2 : Obtention d'images dans Photoshop et ImageReady

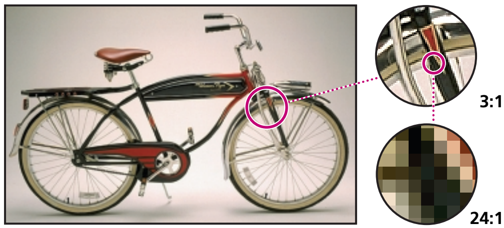
Vous pouvez obtenir des images numériques depuis diverses sources ; en effet, il est possible de créer des images, de les importer depuis une autre application graphique ou de les capturer à l'aide d'un appareil photo numérique. Généralement, vous commencez par numériser une photographie, une diapositive ou une image. Pour créer des graphiques intéressants, vous devez vous familiariser auparavant avec certains concepts simples concernant le travail sur des images numériques, la production d'images numérisées de haute qualité, le traitement d'une grande variété de formats de fichier et le réglage de la résolution et de la taille des images.

A propos des images bitmap et des graphiques vectoriels

Les graphiques sur ordinateur appartiennent à deux catégories principales : *bitmap* et *vectoriels*. Vous pouvez traiter les deux types de graphique dans Photoshop et ImageReady ; par ailleurs, un fichier Photoshop peut contenir des données bitmap et des données vectorielles. Connaître la différence entre ces deux catégories est utile lorsque vous créez, modifiez et importez des graphiques.

Images bitmap Les images bitmap (appelées *images pixellisées* sur le plan technique) utilisent une grille de couleurs, ou pixels, pour représenter les images. A chaque pixel sont attribués un emplacement et une valeur de couleur spécifiques. Par exemple, un pneu de bicyclette figurant dans une image bitmap est constitué d'une mosaïque de pixels. Lorsque vous traitez des images bitmap, vous modifiez des pixels plutôt que des objets ou des formes.

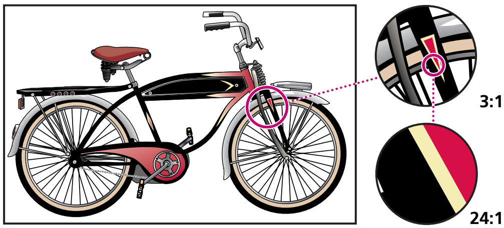
Les images bitmap sont le support électronique le plus couramment utilisé pour obtenir des images à tons continus, comme des photographies ou des peintures numériques, car elles permettent de représenter des graduations subtiles de tons et de couleurs. Les images bitmap sont dépendantes de la résolution, ce qui signifie qu'elles contiennent un nombre fixe de pixels. Pour cette raison, elles risquent de perdre des détails et d'avoir un aspect crénelé si elles sont mises à l'échelle à l'écran ou sont imprimées avec une résolution inférieure à celle pour laquelle elles ont été créées initialement.



L'intérêt de ces images est donc de reproduire des graduations subtiles de couleurs, comme dans les photographies. Leurs contours ont un aspect crénelé lorsque le format d'impression est trop grand ou lorsque le facteur d'agrandissement à l'affichage est trop élevé.

Graphiques vectoriels Les graphiques vectoriels sont composés de lignes et de courbes définies par des objets mathématiques appelés *vecteurs*. Les vecteurs décrivent une image selon ses caractéristiques géométriques. Par exemple, un pneu de bicyclette dans un graphique vectoriel est constitué d'une définition mathématique d'un cercle tracé avec un certain rayon, défini à une position donnée et rempli d'une couleur spécifique. Vous pouvez déplacer, redimensionner ou modifier la couleur du pneu sans perdre en qualité de graphique.

Les graphiques vectoriels sont indépendants de la résolution : ils peuvent être mis à n'importe quelle échelle et imprimés avec n'importe quelle résolution sans perte de détail ou de clarté. Pour cette raison, les graphiques vectoriels sont les mieux adaptés à la représentation de graphiques en gras, qui doivent conserver des lignes précises lorsqu'ils sont mis à diverses échelles (les logos, par exemple).



Les graphiques vectoriels conviennent à la reproduction de contours précis, comme dans les logos ou les illustrations. Ils peuvent être imprimés ou affichés avec n'importe quelle résolution sans perte de détail.

Etant donné que les moniteurs d'ordinateur représentent les images en les affichant sur une grille, les données vectorielles et bitmap sont affichées à l'écran sous forme de pixels.

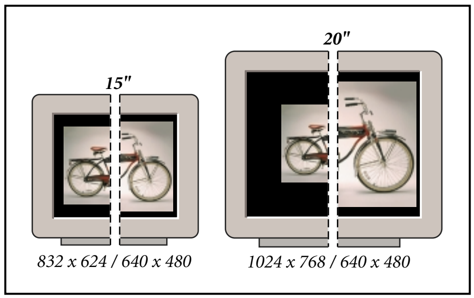
A propos de la taille et de la résolution d'image

Pour produire des images de haute qualité, il est important de comprendre comment les données en pixels des images sont mesurées et affichées.

Dimensions de pixel Il s'agit du nombre de pixels sur la hauteur et la largeur d'une image bitmap. La taille d'affichage d'une image à l'écran est déterminée par ses dimensions de pixels et par la taille et les paramètres du moniteur.

Par exemple, un moniteur de 15 pouces affiche 800 pixels horizontalement et 600 verticalement. Une image avec des dimensions de 800 pixels par 600 pixels remplirait donc ce petit écran. Sur un moniteur plus grand, configuré à 800 x 600 pixels, la même image remplirait également l'écran, mais chaque pixel paraîtrait plus grand. Si l'on remplaçait la configuration de ce moniteur plus grand par 1 024 x 768 pixels, l'image affichée serait plus petite et occuperait seulement une partie de l'écran.

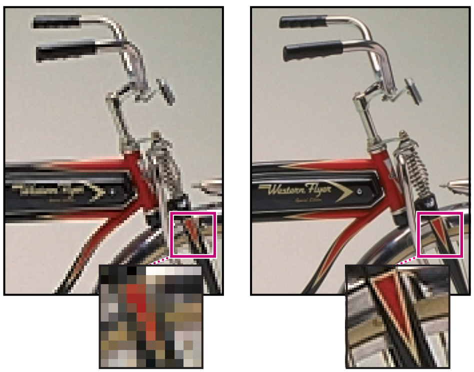
Lors de la préparation d'une image pour l'affichage en ligne (par exemple, une page Web à afficher sur divers moniteurs), les dimensions de pixel deviennent essentielles. L'image pouvant éventuellement être affichée sur un moniteur 15 pouces, vous pouvez décider de limiter sa taille à 800 x 600 pixels afin de laisser de l'espace pour l'affichage des commandes du navigateur Web.



La taille d'affichage d'une image à l'écran dépend d'une combinaison de facteurs : les dimensions de pixel de l'image, la taille et le paramètre de résolution du moniteur. Les exemples ci-dessus présentent une image de 620 x 400 pixels affichée sur des moniteurs de diverses tailles et résolutions.

Résolution d'image Il s'agit du nombre de pixels affichés par unité de longueur imprimée dans une image, généralement mesurée en pixels par pouce (ppp). Le logiciel Photoshop vous permet de changer la résolution d'une image, tandis que dans ImageReady, la résolution d'une image est toujours de 72 ppp. Cela est dû au fait que l'application ImageReady est adaptée à la création d'images pour des supports en ligne et non pour des supports imprimés.

Dans Photoshop, la résolution d'image et les dimensions de pixel sont interdépendantes. Le niveau de détail d'une image dépend des dimensions de pixel, tandis que sa résolution détermine la taille de la zone sur laquelle sont imprimés les pixels. Par exemple, vous pouvez modifier la résolution d'une image sans modifier ses données de pixel actuelles ; vous ne modifiez dans ce cas que la taille de l'image à l'impression. Toutefois, pour conserver les mêmes dimensions en sortie, vous devez modifier le nombre total de pixels lorsque vous modifiez la résolution de l'image.



Images à 72 ppp et 300 ppp images ; zoom en incrustation à 200 %

A l'impression, une image haute résolution contient davantage de pixels, par conséquent plus petits, qu'une image basse résolution. Par exemple, une image de 1 x 1 pouce avec une résolution de 72 ppp contient 5 184 pixels au total (72 pixels de largeur x 72 pixels de hauteur = 5 184). La même image de 1 x 1 pouce avec une résolution de 300 ppp contient 90 000 pixels au total. Des images avec une résolution supérieure reproduisent généralement un niveau de détail plus fin et des transitions de couleur plus subtiles que les images de résolution inférieure. Cependant, l'augmentation de la résolution d'une image répartit simplement les informations de pixel d'origine sur un plus grand nombre de pixels ; la qualité est rarement améliorée.

L'utilisation d'une résolution trop basse pour une image imprimée aboutit à une *pixellisation* (sortie avec des pixels larges et grossiers). En revanche, l'utilisation d'une résolution trop élevée (pixels plus petits que ceux que peut produire le périphérique de sortie) augmente la taille de fichier et ralentit l'impression de l'image ; de plus, le périphérique n'a pas la capacité de reproduire le niveau de détail plus fin obtenu sur l'image de résolution supérieure.

Résolution du moniteur Il s'agit du nombre de pixels ou de points affichés par unité de longueur sur le moniteur, généralement mesurés en points par pouce (ppp). La résolution du moniteur dépend de sa taille et de son paramétrage en pixels. La plupart des nouveaux moniteurs sont configurés pour une résolution d'environ 96 ppp, tandis que les moniteurs Mac OS plus anciens ont une résolution de 72 ppp.

Comprendre la notion de résolution du moniteur aide à expliquer pourquoi la taille d'affichage d'une image à l'écran diffère de la taille à l'impression. Les pixels d'image sont traduits directement en pixels de moniteur. Cela signifie que lorsque la résolution d'image est supérieure à celle du moniteur, les

dimensions de l'image affichée à l'écran sont supérieures aux dimensions d'impression spécifiées. Par exemple, lorsque vous affichez une image de 1 x 1 pouce à 144 ppp, sur un moniteur à 72 ppp, elle s'affiche sur une zone de 2 x 2 pouces à l'écran. Etant donné que le moniteur ne peut afficher que 72 pixels par pouce, il lui faut 2 pouces pour afficher les 144 pixels constituant l'un des bords de l'image.

Résolution d'imprimante Il s'agit du nombre de points d'encre par pouce (ppp) produits par toutes les imprimantes laser, y compris les photocomposeuses. La plupart des imprimantes laser de bureau ont une résolution de 600 ppp, tandis que celle des photocomposeuses est de 1 200 ppp ou plus. Pour déterminer la résolution appropriée à l'image lorsque vous utilisez une imprimante laser ou, plus particulièrement, des photocomposeuses, voir la section « Linéature ».

Les imprimantes à jet d'encre produisent un jet d'encre et non de véritables points ; toutefois, la plupart de ces imprimantes ont une résolution comprise entre environ 300 et 600 ppp et fournissent de bons résultats d'impression d'image jusqu'à 150 ppp.

Linéature Il s'agit du nombre de points ou de cellules de demi-teintes par pouce utilisés pour imprimer des images en niveaux de gris ou des séparations de couleur. La linéature est mesurée en lignes par pouce (lpp) (ou lignes de cellules par pouce dans une trame de demi-teintes).

La relation entre la résolution d'image et la linéature détermine la qualité du détail sur l'image imprimée. Pour produire une image en demi-teintes de qualité supérieure, vous devez généralement utiliser une résolution d'image 1,5 fois à 2 fois supérieure à la linéature de trames. Toutefois, avec certaines images et certains périphériques de sortie, une résolution plus faible peut donner de bons résultats. Pour déterminer la linéature de votre imprimante, consultez la documentation qui l'accompagne avec ou contactez votre prestataire de services.

Remarque : *certaines photocomposeuses et imprimantes laser 600 ppp utilisent des technologies de tramage autres que les demi-teintes. Si vous imprimez une image sur une imprimante sans demi-teintes, adressez-vous à votre prestataire de services ou consultez la documentation livrée avec l'imprimante pour connaître les résolutions d'image recommandées.*



A. *65 lpp : trames grossières généralement utilisées pour imprimer des prospectus ou des bons de réduction* ***B.*** *85 lpp : trames moyennes généralement utilisées pour imprimer des journaux* ***C.*** *133 lpp : trames de haute qualité généralement utilisées pour imprimer des magazines en quadrichromie* ***D.*** *177 lpp : trames très fines généralement utilisées pour imprimer des rapports annuels et des reproductions dans des livres d'art*

Taille de fichier Il s'agit de la taille numérique d'une image mesurée en kilo-octets (Ko), en méga-octets (Mo) ou en giga-octets (Go). La taille de fichier est proportionnelle aux dimensions de pixel de l'image. Les images contenant davantage de pixels peuvent fournir un meilleur niveau de détail à une taille d'impression donnée, mais elles occupent davantage d'espace disque et sont plus longues à modifier et à imprimer. Par exemple, une image de 1 x 1 pouce, à 200 ppp, contient quatre fois plus de

pixels qu'une image de 1 x 1 pouce, à 100 ppp ; la taille de fichier est donc quatre fois supérieure. La résolution de l'image correspond donc à un compromis entre la qualité d'image (capture de toutes les données nécessaires) et la taille de fichier.

Le format de fichier affecte également la taille de fichier : selon les diverses méthodes de compression utilisées par les formats GIF, JPEG et PNG, la taille de fichier peut varier considérablement pour les mêmes dimensions de pixel. De même, le nombre de bits par pixel couleur et le nombre de calques et de couches dans chaque image influent sur la taille de fichier.

Photoshop prend en charge une taille de fichier maximale de 2 Go et des dimensions de pixel maximales de 30 000 x 30 000 pixels par image. Cette restriction limite la taille d'impression et la résolution disponibles pour une image.

Modification de la taille de l'image et de la résolution

Une fois l'image numérisée ou importée, vous pouvez régler sa taille. Dans Photoshop, la commande Taille de l'image vous permet de régler les dimensions de pixel, les dimensions d'impression et la résolution d'une image ; dans ImageReady, vous ne pouvez régler que les dimensions de pixel.

Pour obtenir de l'aide sur le redimensionnement et le rééchantillonnage d'images dans Photoshop, choisissez Aide > Redimensionnement de l'image. Cet assistant interactif vous aide à mettre vos images à l'échelle pour un support imprimé ou en ligne.

N'oubliez pas que des données bitmap et vectorielles peuvent produire des résultats différents lors du redimensionnement d'une image. Les données bitmap sont dépendantes de la résolution ; par conséquent, la modification des dimensions de pixel d'une image bitmap peut entraîner une perte de qualité et de netteté de l'image. En revanche, les données vectorielles sont indépendantes de la résolution ; vous pouvez redimensionner l'image sans perdre la précision des contours.

Affichage des informations de taille d'image

Vous pouvez afficher des informations relatives à la taille d'image en cours, en utilisant la zone d'informations située en bas de la fenêtre d'application (Windows) ou de la fenêtre de document (Mac OS) (voir la section « Affichage des informations sur le fichier et l'image », page 78).

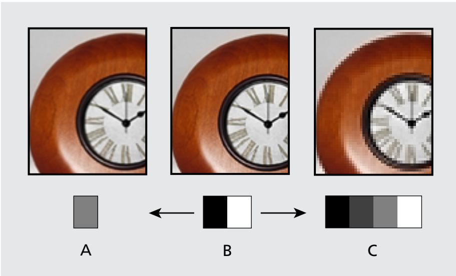
Pour afficher la taille d'image actuelle :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- (Photoshop) Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS), placez le pointeur sur la zone d'informations de fichier et maintenez le bouton de la souris enfoncé. La zone affiche la largeur et la hauteur de l'image (en pixels et dans l'unité de mesure sélectionnée pour les règles), le nombre de couches et la résolution d'image.
- (ImageReady) Cliquez sur la zone Informations sur l'image et sélectionnez Dimensions de l'image dans le menu contextuel. La zone affiche la largeur et la hauteur de l'image en pixels.

A propos du rééchantillonnage

Le rééchantillonnage fait référence à la modification des dimensions de pixel (et donc de la taille d'affichage) d'une image. Lorsque vous *sous-échantillonnez* (diminuez le nombre de pixels), des informations sont supprimées de l'image. Lorsque vous *rééchantillonnez* (augmentez le nombre de pixels), de nouveaux pixels sont ajoutés en fonction des valeurs de couleur des pixels existants. Vous spécifiez une méthode d'*interpolation* pour déterminer le mode d'ajout ou de suppression des pixels (voir la section « Sélection d'une méthode d'interpolation », page 96).



A. *Sous-échantillonné* ***B.*** *Original* ***C.*** *Rééchantillonné (pixels sélectionnés affichés pour chaque image)*

N'oubliez pas que le rééchantillonnage peut donner une image de moins bonne qualité. Par exemple, lorsque vous rééchantillonnez une image à des dimensions de pixel supérieures, l'image perd en niveau de détail et en netteté. L'application du filtre Accentuation à une image rééchantillonnée peut contribuer à renforcer la netteté de ses détails

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Accentuation des images » dans l'aide en ligne.

Vous pouvez éviter de rééchantillonner en numérisant ou en créant l'image avec une résolution suffisamment élevée. Si vous voulez obtenir un aperçu des effets de la modification des dimensions de pixel à l'écran ou imprimer des épreuves avec des résolutions différentes, rééchantillonnez une copie de votre fichier.

Sélection d'une méthode d'interpolation

Lors du rééchantillonnage d'une image, une *méthode d'interpolation* est utilisée pour attribuer des valeurs de couleur à tout nouveau pixel créé, en fonction des valeurs chromatiques des pixels existants dans l'image. Plus la méthode est élaborée, plus la qualité et le niveau de détail de l'image d'origine sont maintenus.

La boîte de dialogue des préférences générales vous permet de spécifier une méthode d'interpolation par défaut à utiliser lorsque des images sont rééchantillonnées à l'aide des commandes de transformation ou Taille de l'image. La commande Taille de l'image permet également de spécifier une méthode d'interpolation autre que la méthode par défaut.

Pour spécifier la méthode d'interpolation par défaut :

1 Choisissez Edition > Préférences > Général.

2 Dans le menu Interpolation, sélectionnez l'une des options suivantes :

- Au plus proche (plus rapide), pour une interpolation rapide mais moins précise. Cette méthode est recommandée avec des illustrations contenant des contours non lissés, afin de conserver les contours nets et générer un fichier plus petit. Cependant, cette méthode peut produire des effets d'escalier, qui apparaissent lors de la déformation ou de la mise à l'échelle d'une image ou lorsque vous effectuez plusieurs manipulations sur une sélection.
- (Photoshop) Bilinéaire, pour une interpolation de qualité moyenne.
- Bicubique (meilleur résultat), pour une interpolation lente mais plus précise, produisant les graduations de tons les plus lisses.

Modification des dimensions de pixel d'une image

Lors de la préparation d'images pour une distribution en ligne, il est utile de spécifier la taille d'image en dimensions de pixel. N'oubliez pas que la modification des dimensions de pixel agit non seulement sur la taille d'une image à l'écran, mais également sur sa qualité et ses caractéristiques d'impression (soit ses dimensions à l'impression, soit sa résolution) (voir la section « A propos de la taille et de la résolution d'image », page 92).

Pour modifier les dimensions de pixel d'une image (Photoshop) :

1 Choisissez Image > Taille de l'image.

2 Vérifiez que l'option Rééchantillonnage est sélectionnée et choisissez une méthode d'interpolation (voir la section « Sélection d'une méthode d'interpolation », page 96).

3 Pour conserver le rapport proportionnel actuel entre la largeur et la hauteur en pixels, sélectionnez Conserver les proportions. Cette option permet de mettre automatiquement à jour la largeur lorsque vous modifiez la hauteur, et vice versa.

4 Dans la zone Dimensions de pixel, entrez les valeurs correspondant à la largeur et à la hauteur. Pour entrer ces valeurs sous la forme de pourcentage des dimensions actuelles, sélectionnez Pourcentage comme unité de mesure.

La nouvelle taille de fichier de l'image s'affiche en haut de la boîte de dialogue Taille de l'image, l'ancienne taille étant spécifiée entre parenthèses.

5 Cliquez sur OK pour modifier les dimensions de pixel et rééchantillonner l'image.

Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la génération d'une image plus petite, sous-échantillonnez et appliquez le filtre Accentuation. Pour générer une image plus grande, numérisez de nouveau l'image avec une résolution plus élevée.

Pour modifier les dimensions de pixel d'une image (ImageReady) :

1 Choisissez Image > Taille de l'image.

2 Pour conserver le rapport proportionnel actuel entre la largeur et la hauteur en pixels, sélectionnez Conserver les proportions.

3 Dans la zone Nouvelle taille, entrez les valeurs appropriées pour la largeur, la hauteur ou le pourcentage. La zone de texte Nouvelle taille affiche la nouvelle taille de fichier de l'image.

4 Sélectionnez une méthode de rééchantillonnage dans le menu déroulant Qualité.

5 Cliquez sur OK pour modifier les dimensions de pixel et rééchantillonner l'image.

Pour de plus amples informations sur la définition des options de script, voir la section « Enregistrement des options de la taille de l'image (ImageReady) », page 398.

Modification des dimensions d'impression et de la résolution d'une image (Photoshop)

Lorsque vous créez une image pour un support d'impression, il est utile de définir sa taille en fonction des dimensions à l'impression et de la résolution. Ces deux mesures, qui expriment la *taille de document*, déterminent le nombre total de pixels et, par conséquent, la taille de fichier de l'image ; la taille de document détermine également la taille de base à laquelle une image est insérée dans une autre application. La boîte de dialogue Options d'impression permet d'autres réglages de l'échelle de l'image imprimée ; toutefois, les modifications effectuées dans cette boîte de dialogue s'appliquent uniquement à l'image imprimée et non à la taille de document du fichier image (voir la section « Positionnement et mise à l'échelle des images », page 377).

Lorsque vous activez le rééchantillonnage de l'image, vous pouvez modifier indépendamment les dimensions d'impression et la résolution (ainsi que modifier le nombre total de pixels de l'image). Lorsque vous le désactivez, vous pouvez modifier soit les dimensions, soit la résolution (Photoshop règle l'autre valeur automatiquement afin de conserver le nombre total de pixels). Pour obtenir la meilleure qualité d'impression, il est généralement préférable de modifier d'abord les dimensions et la résolution sans rééchantillonnage. Procédez ensuite au rééchantillonnage uniquement si nécessaire.

Pour modifier les dimensions d'impression et la résolution d'une image :

1 Choisissez Image > Taille de l'image.

2 Modifiez les dimensions d'impression, la résolution de l'image ou les deux :

• Pour modifier uniquement les dimensions d'impression ou la résolution et régler proportionnellement le nombre total de pixels dans l'image, vérifiez que l'option Rééchantillonnage est activée. Sélectionnez ensuite une méthode d'interpolation (voir la section « Sélection d'une méthode d'interpolation », page 96).

• Pour modifier les dimensions d'impression et la résolution, sans modifier le nombre total de pixels de l'image, désélectionnez l'option Rééchantillonnage.

3 Pour conserver le rapport proportionnel actuel entre la largeur et la hauteur de l'image, sélectionnez Conserver les proportions. Cette option permet de mettre automatiquement à jour la largeur lorsque vous modifiez la hauteur, et vice versa.

4 Dans la zone Taille du document, entrez les nouvelles valeurs pour la hauteur et la largeur. S'il y a lieu, sélectionnez une autre unité de mesure. Notez que, pour la largeur, l'option Colonnes utilise les valeurs de largeur et de gouttière spécifiées dans les préférences Unités et règles (voir la section « Utilisation des règles, outil de mesure, repères et grille », page 74).

5 Entrez une nouvelle valeur de résolution. S'il y a lieu, sélectionnez une autre unité de mesure.

6 Cliquez sur OK.

Pour restaurer les valeurs d'origine affichées dans la boîte de dialogue Taille de l'image, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur Réinitialiser.

Pour visualiser la taille d'impression à l'écran :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez Affichage > Taille d'impression.

• Sélectionnez l'outil Main ou Zoom, puis cliquez sur Taille d'impression dans la barre d'options.

L'agrandissement de l'image est réglé de façon à afficher approximativement la taille d'impression de l'image, telle que spécifiée dans la section Taille du document de la boîte de dialogue Taille de l'image. N'oubliez pas que la taille et la résolution de votre moniteur influent sur la taille d'impression à l'écran.

Définition d'une résolution recommandée pour une image (Photoshop)

Si vous envisagez d'imprimer l'image à l'aide de trames de demi-teintes, la gamme des résolutions d'image appropriées dépend de la linéature de votre périphérique de sortie. Vous pouvez configurer Photoshop pour qu'il détermine une résolution d'image recommandée en fonction de la linéature de trames de votre périphérique (voir la section « A propos de la taille et de la résolution d'image », page 92).

Remarque : *si votre résolution d'image est plus de 2,5 fois supérieure à la linéature des trames, un message d'alerte s'affiche lorsque vous tentez d'imprimer l'image. Cela signifie que la résolution de l'image est supérieure à celle nécessaire pour l'imprimante. Enregistrez une copie du fichier et diminuez la résolution.*

Pour déterminer une suggestion de résolution pour une image :

1 Choisissez Image > Taille de l'image.

2 Cliquez sur Auto.

3 Dans le menu Linéature, entrez la linéature pour le périphérique de sortie. S'il y a lieu, sélectionnez une autre unité de mesure. Notez que la valeur de linéature est utilisée uniquement pour calculer la résolution d'image et non pour configurer la linéature de l'impression.

Important : *pour définir la linéature de trames de demi-teintes pour l'impression, utilisez la boîte de dialogue Trames de demi-teintes, accessible par le biais de la boîte de dialogue Options d'impression (voir la section « Sélection d'attributs de trame de demi-teintes », page 379).*

4 Dans la section Qualité, sélectionnez une option :

• Brouillon, pour obtenir une résolution identique à celle de la linéature de trames (pas moins de 72 pixels par pouce).

• Normale, pour obtenir une résolution 1,5 fois supérieure à la linéature de trames.

• Supérieure, pour obtenir une résolution 2 fois supérieure à la linéature de trames.

5 Cliquez sur OK.

Numérisation d'images

Avant de numériser une image, assurez-vous que le logiciel requis pour votre scanner est installé. Pour garantir une numérisation haute qualité, vous devez prédéterminer la résolution de numérisation et la plage dynamique requises par votre image. Ces étapes préalables peuvent également empêcher que des projections de couleurs indésirables soient introduites par le scanner.

Les pilotes de scanner sont fournis et pris en charge par leurs fabricants et non par Adobe Systems Incorporated. Si la numérisation pose problème, vérifiez que vous utilisez la dernière version du pilote de scanner approprié.

Importation d'images numérisées

Vous pouvez importer des images numérisées directement depuis n'importe quel scanner doté d'un module externe compatible Adobe Photoshop ou prenant en charge l'interface TWAIN. Pour importer l'image à numériser à l'aide d'un module externe, sélectionnez le nom du scanner à partir du sous-menu Fichier > Importation. Pour obtenir des instructions sur l'installation du module externe du scanner, consultez la documentation livrée avec le scanner.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Utilisation de modules externes » dans l'aide en ligne.

Si votre scanner n'est pas doté d'un pilote compatible Adobe Photoshop, importez l'image numérisée à l'aide de l'interface TWAIN (voir la section « Importation d'une image à l'aide de l'interface TWAIN », page 100).

Si vous ne pouvez pas importer l'image à numériser à l'aide de l'interface TWAIN, utilisez le logiciel livré par le fabricant du scanner pour numériser vos images et enregistrez-les aux formats TIFF, PICT ou BMP. Ouvrez ensuite les fichiers dans Photoshopou ImageReady.

Importation d'une image à l'aide de l'interface TWAIN

TWAIN est une interface interplates-formes permettant d'acquérir des images capturées par certains scanners, appareils photo numériques et dispositifs d'acquisition d'images. Le fabricant du périphérique TWAIN doit fournir un gestionnaire de source et une source de données TWAIN pour que votre périphérique puisse fonctionner avec Photoshop et ImageReady.

Vous devez ensuite installer le périphérique TWAIN et son logiciel, puis redémarrer l'ordinateur, avant de pouvoir importer des images dans Photoshop et ImageReady. Pour de plus amples informations sur l'installation, consultez la documentation fournie par le fabricant du périphérique.

Pour importer une image à l'aide de l'interface TWAIN (Photoshop) :

Choisissez Fichier > Importation, puis sélectionnez un périphérique dans le sous-menu.

Pour importer une image à l'aide de l'interface TWAIN (ImageReady) :

1 Si vous utilisez le périphérique TWAIN pour la première fois avec ImageReady, sélectionnez Fichier > Importation > Source TWAIN. Sélectionnez ensuite le périphérique à utiliser. Il n'est pas nécessaire de répéter cette étape pour les utilisations ultérieures du module TWAIN.

Si votre système est doté de plusieurs périphériques TWAIN et que vous voulez passez de l'un à l'autre, utilisez la commande Source TWAIN.

2 Pour importer l'image, sélectionnez Fichier > Importation > Image TWAIN.

Pour de plus amples informations sur la numérisation, voir les rubriques « Numérisation à l'aide du paramètre de résolution (Photoshop) », « Numérisation à l'aide du paramètre de taille de fichier (Photoshop) », « Optimisation de la gamme dynamique du fichier numérisé (Photoshop) » et « Correction des projections de couleurs indésirables (Photoshop) » dans l'aide en ligne.

Création de nouvelles images

La commande Nouveau permet de créer une image vide.

Pour créer une nouvelle image :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour définir les dimensions et la résolution de l'image (Photoshop) en fonction du contenu du Presse-papiers, choisissez Fichier > Nouveau. Si le Presse-papiers ne contient pas de données d'image, les dimensions et la résolution sont définies en fonction de la dernière image créée.

• (Photoshop) Pour définir la taille de l'image en fonction des dimensions et de la résolution par défaut ou des derniers paramètres entrés, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée tout en choisissant Fichier > Nouveau.

2 S'il y a lieu, tapez un nom pour l'image et définissez sa largeur et sa hauteur.

(Photoshop) Pour faire correspondre la largeur et la hauteur de la nouvelle image avec celles d'une image ouverte, choisissez un nom de fichier dans la section inférieure du menu Windows.

3 (Photoshop) Définissez la résolution et le mode (voir les sections « A propos de la taille et de la résolution d'image », page 92 et « A propos des modes colorimétriques et des modèles de couleur (Photoshop) », page 109).

4 Sélectionnez une option pour le contenu du calque de fond (Photoshop) ou du premier calque (ImageReady) de l'image :

• Blanc, pour remplir le calque d'arrière-plan ou le premier calque avec du blanc (couleur de fond par défaut).

• Couleur de fond, pour remplir le calque d'arrière-plan ou le premier calque par la couleur de fond en cours

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Choix des couleurs de premier plan et d'arrière-plan » dans l'aide en ligne.

• Transparent, pour rendre le premier calque transparent, sans valeur de couleur. Le document obtenu ne contient qu'un seul calque, transparent.

5 Cliquez sur OK.

Ouverture et importation d'images

Vous pouvez ouvrir et importer des images dans divers formats de fichier. Les formats disponibles sont affichés dans la boîte de dialogue Ouvrir, la boîte de dialogue Ouvrir sous (Windows) ou le sous-menu Importation

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « A propos des formats de fichier » dans l'aide en ligne.

Remarque : *Photoshop et ImageReady utilisent des modules externes pour ouvrir et importer divers formats de fichier. Si un format de fichier n'est pas répertorié dans la boîte de dialogue Ouvrir ou dans le sous-menu Fichier > Importation, vous pouvez être amené à installer le module externe lui correspondant*

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Utilisation de modules externes » dans l'aide en ligne.

Ouverture de fichiers

La boîte de dialogue Ouvrir contient des commandes permettant de repérer et de prévisualiser des fichiers. Pour éviter la boîte de dialogue Ouvrir, utilisez la commande Ouvrir les fichiers récents.

Parfois, Photoshop ne parvient pas à déterminer le format correct pour un fichier. Par exemple, lors du transfert d'un fichier entre Mac OS et Windows, il arrive qu'un format soit incorrectement libellé. Le cas échéant, vous devez spécifier le format correct pour l'ouverture du fichier.

Pour ouvrir un fichier :

1 Choisissez Fichier > Ouvrir.

2 Sélectionnez le nom du fichier à ouvrir. S'il ne s'affiche pas, sélectionnez l'option pour afficher tous les formats dans le menu Type de fichier (Windows) ou Afficher (Mac OS).

3 (Mac OS) Cliquez sur Afficher l'aperçu pour prévisualiser le fichier sélectionné. Cette option nécessite l'extension Apple QuickTime.

Remarque : *les aperçus s'affichent plus rapidement s'ils sont enregistrés avec le fichier. Dans Photoshop, sélectionnez l'option Toujours enregistrer dans le menu Aperçu des préférences Enregistrement des fichiers pour enregistrer systématiquement un aperçu ou l'option Choix à l'enregistrement pour enregistrer les aperçus fichier par fichier.*

4 Cliquez sur Ouvrir. Dans certains cas, une boîte de dialogue s'ouvre, vous permettant de définir des options spécifiques d'un format (voir les sections « Ouverture et importation de fichiers PDF », page 102 et « Ouverture de graphique PostScript », page 104).

Remarque : *si un message d'avertissement relatif à un profil de couleur s'affiche, vous devez indiquer si les pixels doivent être convertis en fonction du profil de couleur du fichier (voir la section « Spécification de règles de gestion des couleurs », page 128).*

Pour de plus amples informations sur l'ouverture et l'importation de fichiers Photo CD, voir les rubriques « Ouverture de fichiers au format Photo CD », « Ouverture de fichiers au format Brut (Photoshop) », « Importation de fichiers PICT lissés (Mac OS) » et « Importation de ressources PICT (Mac OS) » dans l'aide en ligne.

Pour ouvrir un fichier récemment ouvert :

Choisissez Fichier > Ouvrir les fichiers récents, et sélectionnez un fichier dans le sous-menu.

Pour définir le nombre de fichiers disponibles dans le sous-menu Ouvrir les fichiers récents, sélectionnez Edition > Préférences > Enregistrement des fichiers, puis entrez un nombre dans la zone de texte La liste des fichiers récents contient.

Pour spécifier le format d'ouverture d'un fichier (Photoshop) :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- (Windows) Choisissez Fichier > Ouvrir sous, puis sélectionnez le fichier à ouvrir. Choisissez ensuite un format dans le menu déroulant Ouvrir sous, puis cliquez sur Ouvrir.
- (Mac OS) Choisissez Fichier > Ouvrir, puis sélectionnez Tous les documents dans le menu déroulant Afficher. Sélectionnez ensuite le fichier à ouvrir, puis un format de fichier dans le menu déroulant Format, et cliquez sur Ouvrir.

Important : *si le fichier ne s'ouvre pas, cela signifie que le format sélectionné ne correspond peut-être pas au format réel du fichier ou que le fichier est endommagé.*

Ouverture et importation de fichiers PDF

Le format PDF (Portable Document Format) est un format de fichier polyvalent pouvant représenter à la fois des données vectorielles et bitmap et pouvant contenir des fonctions de navigation et de recherche électronique de document. PDF correspond au format principal sous Adobe Illustrator 9.0 et Adobe Acrobat.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « PDF » dans l'aide en ligne.

Certains fichiers PDF contiennent une seule image. D'autres, appelés fichiers PDF génériques, peuvent contenir plusieurs pages et images. Lorsque vous ouvrez un fichier PDF générique, vous avez la possibilité de sélectionner la page à ouvrir et de spécifier des options de pixellisation. Pour ouvrir une image (plutôt qu'une page) à partir d'un fichier PDF, vous pouvez utiliser la commande Fichier > Importation > Image PDF.

Il est également possible d'importer les données PDF dans Photoshopou ImageReady à l'aide des commandes Importer ou Coller, ou encore par glisser-déposer (voir les sections « Importation de fichiers », page 104, « Copie entre deux applications avec la méthode du glisser-déposer », page 151 et « Copie entre deux applications au moyen du Presse-papiers », page 152).

Pour ouvrir un fichier PDF :

1 Choisissez Fichier > Ouvrir.

2 Sélectionnez le nom du fichier et cliquez sur Ouvrir. Vous pouvez modifier le type de fichier affiché en sélectionnant une option dans le menu Type de fichier (Windows) ou Afficher (Mac OS).

3 Si vous ouvrez un fichier PDF générique, procédez comme suit :

• Si le fichier contient plusieurs pages, sélectionnez la page à ouvrir et cliquez sur OK.

• Indiquez les dimensions, la résolution et le mode. Si le fichier contient un profil ICC incorporé, il est possible de sélectionner ce profil à partir du menu déroulant de mode.

• Sélectionnez Conserver les proportions pour conserver le même rapport hauteur-largeur.

• Sélectionnez Lissé pour limiter l'aspect en escalier sur les contours de l'image lors de la pixellisation.

• Cliquez sur OK.

Pour importer des images depuis un fichier PDF :

1 Choisissez Fichier > Importation > Image PDF, puis le fichier à partir duquel vous voulez importer des images et cliquez sur Ouvrir.

2 Sélectionnez l'image à ouvrir :

• Pour ouvrir une image spécifique, sélectionnez-la et cliquez sur OK. Vous pouvez utiliser les flèches directionnelles pour faire défiler les images ou cliquer sur Atteindre l'image pour entrer un numéro d'image.

• Pour ouvrir chaque image comme un fichier séparé, cliquez sur Importer toutes les images.

Appuyez sur la touche Echap pour annuler l'importation avant que toutes les images ne soient importées.

Pour créer un nouveau fichier Photoshop pour chaque page d'un fichier PDF multipage (Photoshop) :

1 Choisissez Fichier > Automatisation > Conversion PDF multipage - PSD.

2 Dans la zone PDF source, cliquez sur le bouton Sélectionner et sélectionnez le fichier à partir duquel importer des images.

3 Dans la zone Pages, indiquez un intervalle de pages à importer.

4 Dans la zone Options de sortie, spécifiez une résolution, sélectionnez un mode colorimétrique et cochez l'option Lissage pour pixelliser chaque page du fichier PDF. Pour fusionner des pixels de contour pendant la pixellisation, cochez l'option Lissage. Pour obtenir une transition par contours nets entre les pixels de contour pendant la pixellisation, décochez l'option Lissage.

5 Dans la zone Destination, entrez un nom de base pour les fichiers générés. Lorsque Photoshop crée les nouveaux fichiers, il ajoute au nom de base un numéro qui correspond au nombre de pages du fichier PDF. Cliquez ensuite sur le bouton Sélectionner et sélectionnez l'emplacement d'enregistrement des fichiers générés.

6 Cliquez sur OK.

Ouverture de graphique PostScript

Le format EPS (Encapsulated PostScript®) peut représenter des données vectorielles et bitmap et est pris en charge par la majorité des logiciels graphiques, d’illustration et de mise en page. Parmi les applications Adobe qui génèrent des graphiques PostScript, citons Adobe Illustrator, Adobe Dimensions et Adobe Streamline. Lorsque vous ouvrez un fichier EPS contenant un graphique vectoriel, il est *pixellisé* ; en d’autres termes, les lignes et courbes du graphique vectoriel définies mathématiquement sont converties en pixels ou bits d’une image bitmap.

Vous pouvez également importer le graphique PostScript dans Photoshopou ImageReady à l’aide des commandes Importer ou Coller, ou encore par glisser-déposer (voir les sections « Importation de fichiers », page 104, « Copie entre deux applications avec la méthode du glisser-déposer », page 151 et « Copie entre deux applications au moyen du Presse-papiers », page 152).

Pour ouvrir un fichier EPS :

1 Choisissez Fichier > Ouvrir.

2 Sélectionnez le fichier à ouvrir et cliquez sur Ouvrir.

3 Indiquez les dimensions, la résolution et le mode. Pour conserver le rapport hauteur-largeur, sélectionnez Conserver les proportions.

4 Sélectionnez Lissé pour limiter l’aspect en escalier sur les contours de l’image lors de la pixellisation.

5 Cliquez sur OK.

Désactivation du lissage pour des fichiers PDF et EPS (ImageReady)

L’option PostScript lissé permet de supprimer les contours crénelés dans une sélection collée ou importée, en effectuant une transition subtile entre les contours de la sélection et les pixels avoisinants. La désactivation de cette option entraîne une transition par contours nets entre les pixels, et donc un aspect crénelé, lors de la pixellisation du graphique vectoriel.

***Remarque :** dans Photoshop, vous pouvez désélectionner l’option de lissage lorsque vous ouvrez ou importez un fichier PDF ou EPS.*

Pour désactiver l’option Postscript lissé :

1 Choisissez Edition > Préférences > Général.

2 Désélectionnez PostScript lissé. La désactivation de cette option réduit parfois le temps d’importation du fichier.

Importation de fichiers

Vous pouvez utiliser la commande Fichier > Importer pour importer un graphique dans une nouvelle couche d’une image. Grâce à Photoshop, vous pouvez importer des fichiers PDF, Adobe Illustrator et EPS ; dans ImageReady, vous pouvez importer tout format de fichier pris en charge, sauf les fichiers Photoshop (PSD) contenant des images CMJN.

Lorsque vous importez un fichier PDF, Adobe Illustrator ou EPS, il est pixellisé ; il n’est donc pas possible de modifier du texte ou des données vectorielles dans un graphique importé. Gardez à l’esprit qu’un graphique est pixellisé selon la résolution du fichier dans lequel il a été importé.

Pour importer un fichier PDF, Adobe Illustrator ou EPS (Photoshop) :

1 Ouvrez l'image Photoshop dans laquelle importer le graphique.

2 Choisissez Fichier > Importer, sélectionnez le fichier à importer et cliquez sur Importer.

3 Si vous importez un fichier PDF contenant plusieurs pages, sélectionnez celle que vous voulez importer, dans la boîte de dialogue ouverte à cet effet, puis cliquez sur OK.

Le graphique importé s'affiche dans un cadre de sélection au centre de l'image Photoshop. Le graphique conserve son rapport d'origine ; toutefois, si le graphique est plus grand que l'image Photoshop, il est redimensionné en conséquence.

4 Le cas échéant, vous pouvez repositionner le graphique importé, en effectuant une ou plusieurs des opérations suivantes :

• Placez le pointeur à l'intérieur du cadre de sélection du graphique importé et faites glisser.

• Dans la barre d'options, entrez une valeur pour la coordonnée X, afin de spécifier la distance entre le centre du graphique importé et le bord gauche de l'image. Entrez une valeur pour la coordonnée Y, afin de spécifier la distance entre le centre du graphique importé et le bord supérieur de l'image.

• Pour régler le centre du graphique importé, faites-le glisser sur un nouvel emplacement ou cliquez sur l'une des poignées de l'icône de centre ( ) dans la barre d'options.

5 Le cas échéant, vous pouvez mettre le graphique importé à l'échelle, en effectuant une ou plusieurs des opérations suivantes :

• Faites glisser l'une des poignées situées dans les angles ou sur les côtés du cadre de sélection. Tout en maintenant la touche Maj enfoncée, faites glisser une poignée d'angle pour conserver les proportions.

• Dans la barre d'options, entrez les valeurs L (largeur) et H (hauteur) pour spécifier les dimensions du graphique. Par défaut, ces options représentent l'échelle sous la forme d'un pourcentage ; vous pouvez cependant entrer une autre unité de mesure (po, cm ou px). Pour conserver les proportions du graphique, cliquez sur l'icône correspondante ( ) ; l'option est activée lorsque le fond de l'icône est blanc.

6 S'il y a lieu, vous pouvez faire pivoter le graphique importé, en effectuant une ou plusieurs des opérations suivantes :

• Placez le pointeur à l'extérieur du cadre de sélection du graphique importé (le pointeur prend la forme d'une flèche courbe) et faites glisser.

• Dans la barre d'options, entrez une valeur (en degrés) pour l'option Rotation ( ).

Le graphique pivote autour du centre du graphique importé. Pour régler le centre, faites-le glisser sur un nouvel emplacement ou cliquez sur l'une des poignées de l'icône de centre ( ) dans la barre d'options.

7 S'il y a lieu, inclinez le graphique importé en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et en faisant glisser une poignée latérale du cadre de sélection.

8 Définissez l'option Lissage dans la barre d'options à votre convenance. Pour fusionner des pixels de contour pendant la pixellisation, sélectionnez l'option Lissage. Pour obtenir une transition par contours nets entre les pixels de contour pendant la pixellisation, désélectionnez l'option Lissage.

9 Pour valider le graphique importé sur une nouvelle couche, utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur le bouton OK ( ) dans la barre d'options.

• Appuyez sur la touche Entrée (ou Retour).

Pour annuler l'importation, cliquez sur le bouton Annuler ( ) dans la barre d'options ou appuyez sur la touche Echap.

Pour importer un fichier (ImageReady) :

1 Ouvrez l'image ImageReady dans laquelle importer le fichier.

2 Choisissez Fichier > Importer, sélectionnez le fichier à importer et cliquez sur Ouvrir.

3 Sélectionnez des options de décalage :

• Dans le menu déroulant Horizontal, sélectionnez une option permettant d'importer le fichier horizontalement par rapport à l'image ImageReady. Dans la zone de texte Pixels, entrez le nombre de pixels de translation horizontale de l'image importée.

• Dans le menu déroulant Vertical, sélectionnez une option permettant d'importer le fichier verticalement par rapport à l'image ImageReady. Dans la zone de texte Pixels, entrez le nombre de pixels de translation verticale de l'image importée.

Remarque : *pour entrer une valeur négative (et décaler le fichier importé vers la gauche ou sous l'image ImageReady), insérez un tiret (-) avant le nombre.*

4 Cliquez sur OK.

5 Si vous importez un fichier PDF multipage, sélectionnez la page à importer et cliquez sur OK.

6 Si vous importez un fichier PDF ou EPS, sélectionnez des options de pixellisation et cliquez sur OK :

• Entrez des valeurs dans les zones Largeur et Hauteur pour la taille de l'image.

• Sélectionnez Lissé pour limiter l'aspect crénelé des contours de l'image lors de la pixellisation.

• Sélectionnez Conserver les proportions pour conserver le même rapport hauteur-largeur.

Gestion de fichiers avec WebDAV

Photoshop et ImageReady prennent en charge une technologie serveur appelée WebDAV (Web Distributed Authoring and Versioning). Elle vous permet de vous connecter facilement à un serveur WebDAV, de télécharger des fichiers, de verrouiller des fichiers pour empêcher que d'autres utilisateurs ne les traitent en même temps que vous et d'ajouter des fichiers supplémentaires (*éléments*) sur le serveur. Grâce à un serveur WebDAV, vous pouvez collaborer dans un environnement de travail sans risque d'écrasement accidentel des fichiers ou de perte des mises à jour.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Gestion de fichiers avec WebDAV » dans l'aide en ligne.


3



Chapitre 3 : Utilisation de la couleur

La familiarité avec la théorie et la terminologie de la couleur peut vous aider à comprendre comment la couleur est mesurée et comment Adobe Photoshop et Adobe ImageReady utilisent ces informations pour définir, afficher et imprimer les valeurs colorimétriques.

Après avoir déterminé le mode colorimétrique approprié à votre image, vous pouvez appliquer les couleurs et effectuer des réglages de couleur et de ton.

A propos des modes colorimétriques et des modèles de couleur (Photoshop)

Un mode colorimétrique détermine le modèle de couleur utilisé pour afficher et imprimer des images. Les modes colorimétriques de Photoshop reposent sur des modèles établis pour décrire et reproduire la couleur. Les modèles standards comprennent TSL (teinte, saturation, luminosité), RVB (rouge, vert, bleu), CMJN (cyan, magenta, jaune, noir) et CIE L*a*b*. Photoshop possède également des modes pour la sortie de couleurs spécialisées comme Couleur indexée et Bichromie. ImageReady utilise le mode RVB pour travailler avec les images.

En plus de déterminer le nombre de couleurs pouvant être affichées dans une image, les modes colorimétriques influent sur le nombre de couches et la taille de fichier d'une image.

Vous pouvez configurer la palette Infos de manière à pouvoir sélectionner n'importe quel outil, placer le pointeur sur n'importe quelle partie d'une image et déterminer la valeur chromatique sous le pointeur. Vous pouvez personnaliser la palette Infos et les échantillonnages de couleur pour exprimer des valeurs chromatiques en utilisant les modes TSL, RVB, CMJN, Lab ou Niveaux de gris sans changer le mode de l'image elle-même (voir la procédure pour modifier les options de la palette Infos dans la section « Utilisation des outils et des palettes », page 10).

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Affichage des valeurs chromatiques des pixels (Photoshop) » dans l'aide en ligne.

Modèle TSL

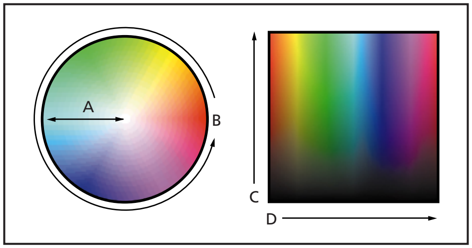
Basé sur la perception humaine de la couleur, le modèle TSL décrit trois caractéristiques fondamentales de la couleur :

• La *Teinte* est la couleur réfléchie par un objet ou transmise par cet objet. Elle est mesurée comme un emplacement sur la roue chromatique standard, exprimé par un degré entre 0 et 360. Dans son utilisation courante, la teinte est identifiée par le nom de la couleur comme rouge, orange ou vert.

• La *Saturation*, quelquefois appelée *chrominance*, est l'intensité ou la pureté de la couleur. La saturation représente la quantité de gris proportionnellement à la teinte, mesurée en pourcentage de 0 (gris) à 100 (complètement saturée). Sur la roue chromatique standard, la saturation augmente à partir du centre jusqu'au bord.

• La *luminosité* est la clarté ou l'obscurité relative de la couleur, normalement mesurée en pourcentage de 0 (noir) à 100 (blanc).

Bien que vous puissiez utiliser le modèle TSL dans Photoshop pour définir une couleur dans la boîte de dialogue de la palette Couleur ou du Sélecteur de couleur, il n'existe pas de mode TSL disponible pour créer et retoucher les images.

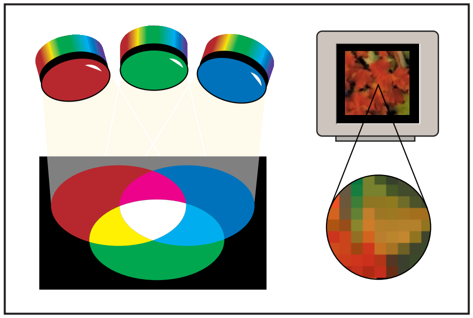


***A.** Saturation* ***B.** Teinte* ***C.** Luminosité* ***D.** Toutes les teintes*

Modèle RVB

Un fort pourcentage du spectre visible peut être représenté en mélangeant de la lumière colorée en rouge, vert et bleu (RVB) dans diverses proportions et intensités. A l'endroit où les couleurs se chevauchent, elles créent du cyan, du magenta, du jaune et du blanc.

Comme les couleurs RVB s'associent pour créer du blanc, on les appelle également *couleurs additives*. Ajouter toutes les couleurs ensemble crée du blanc (c'est-à-dire que toute la lumière est retransmise à l'œil). Les couleurs additives sont utilisées pour l'éclairage, la vidéo et les moniteurs. Votre moniteur, par exemple, crée de la couleur en émettant de la lumière à travers les luminophores rouges, verts et bleus.



Couleurs additives (RVB)

Mode RVB

Le mode RVB de Photoshop utilise le modèle RVB, attribuant une valeur d'intensité à chacun des pixels allant de 0 (noir) à 255 (blanc) pour chacun des composants RVB d'une image en couleur. Par exemple, une couleur rouge vif peut avoir une valeur R de 246, une valeur V de 20 et une valeur B de 50. Quand les valeurs des trois composants sont égales, vous obtenez une nuance de gris neutre. Quand la valeur de tous les composants est de 255, vous obtenez un blanc pur, et quand la valeur est de 0, un noir pur.

Les images RVB utilisent trois couleurs, ou couches, pour reproduire jusqu'à 16,7 millions de couleurs à l'écran ; les trois couches sont converties en 24 (8 x 3) bits d'informations de couleur par pixel. Les images de 16 bits par couche sont, quant à elles, converties en 48 bits par pixel, avec la possibilité de reproduire beaucoup plus de couleurs. En plus d'être le mode par défaut des nouvelles images Photoshop, le modèle RVB est utilisé par les moniteurs des ordinateurs pour afficher les couleurs. Cela signifie que lorsqu'on travaille dans des modes colorimétriques autres que RVB, comme CMJN, Photoshop utilise temporairement le mode RVB pour l'affichage à l'écran.

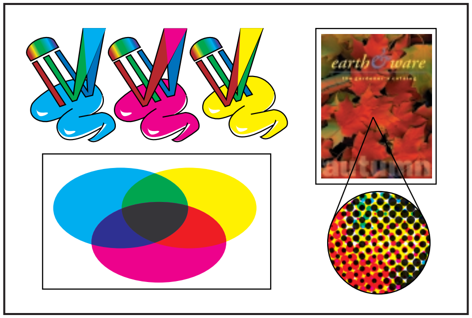
Bien que RVB soit un modèle de couleur standard, la gamme de couleurs exacte représentée peut varier, selon l'application ou le périphérique d'affichage. Le mode RVB de Photoshop varie suivant la configuration de l'espace de travail spécifiée dans la boîte de dialogue Couleurs (voir la section « A propos des espaces de travail », page 125).

Modèle CMJN

Le modèle CMJN repose sur la qualité d'absorption de la lumière de l'encre imprimée sur du papier. Quand la lumière blanche touche les encres translucides, une partie du spectre est absorbée et une partie est renvoyée vers vos yeux.

En théorie, des pigments de cyan (C), magenta (M) et jaune (J) purs devraient s'associer pour absorber toute la couleur et produire du noir. C'est pour cette raison que ces couleurs sont appelées *couleurs soustractives*. Etant donné que toutes les encres d'impression contiennent des impuretés, ces trois encres produisent en réalité un marron terne, et elles doivent être associées à de l'encre noire (N) pour produire un noir véritable. La reproduction de la couleur à partir de l'association de ces encres s'appelle *impression en quadrichromie*.

Les couleurs soustractives (CMJ) et additives (RVB) sont des *couleurs complémentaires*. Chaque paire de couleurs soustractives crée une couleur additive, et vice versa.



Couleurs soustractives (CMJN)

Mode CMJN

Dans le mode CMJN de Photoshop, à chaque pixel est attribuée une valeur en pourcentage pour chacune des encres quadri. Aux couleurs les plus claires (tons clairs) sont attribués de faibles pourcentages de couleurs d'encre quadri, aux couleurs les plus foncées (tons foncés) de plus forts pourcentages. Par exemple, un rouge vif peut contenir 2 % de cyan, 93 % de magenta, 90 % de jaune et 0 % de noir. Dans les images CMJN, le blanc pur est généré lorsque la valeur des quatre composantes est 0 %.

Utilisez le mode CMJN lorsque vous préparez une image pour l'impression en quadrichromie. Convertir une image RVB en CMJN crée une *séparation des couleurs*. Si vous commencez avec une image RVB, il vaut mieux la retoucher d'abord, et ensuite la convertir en CMJN. En mode RVB, vous pouvez utiliser les commandes Format d'épreuve pour simuler les effets d'une conversion CMJN, sans modifier les données image réelles (voir la section « Epreuve à l'écran des couleurs », page 131). Vous pouvez également utiliser le mode CMJN pour travailler directement avec des images CMJN scannées ou importées de systèmes de pointe.

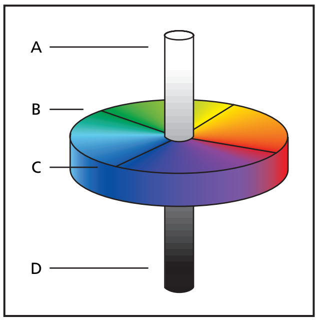
Bien que CMJN soit un modèle colorimétrique standard, la gamme de couleurs exacte représentée peut varier selon les conditions de presse et d'impression. Le mode CMJN de Photoshop varie suivant la configuration de l'espace de travail spécifiée dans la boîte de dialogue Couleurs (voir la section « A propos des espaces de travail », page 125).

Modèle L*a*b

Le modèle colorimétrique L*a*b se base sur le modèle proposé par la Commission Internationale d'Eclairage (CIE) en 1931 comme norme internationale pour la colorimétrie. En 1976, ce modèle a été affiné et appelé CIE L*a*b.

La couleur L*a*b est conçue pour être *indépendante du périphérique*, créant une couleur homogène sans tenir compte du périphérique (moniteur, imprimante, ordinateur ou scanner, par exemple) utilisé pour créer ou afficher l'image.

La couleur L*a*b est constituée d'une composante de *luminance* ou luminosité (L) et de deux composantes chromatiques : la composante *a* (de vert à rouge) et la composante *b* (de bleu à jaune).



A. *Luminance=100 (blanc)*
B. *Composante de vert à rouge*
C. *Composant de bleu à jaune*
D. *Luminance=0 (noir)*

Mode Lab

Dans Photoshop, le mode Lab (les astérisques sont enlevés du nom) possède une composante de luminosité (L) qui peut aller de 0 à 100. La composante *a* (axe vert-rouge) et la composante *b* (axe bleu-jaune) peut aller de +120 à –120.

Vous pouvez utiliser le mode Lab pour travailler avec des images Photo CD, modifier la luminance et les valeurs colorimétriques indépendamment dans une image, déplacer des images entre des systèmes et imprimer sur des imprimantes PostScript® Niveau 2 et Niveau 3. Pour imprimer des images Lab vers d'autres périphériques PostScript, convertissez-les d'abord en CMJN.

La couleur Lab est le modèle de couleur intermédiaire que Photoshop utilise pendant la conversion d'un mode colorimétrique vers un autre.

Mode Bitmap

Ce mode utilise une des deux valeurs chromatiques (noir ou blanc) pour représenter les pixels dans une image. Les images en mode Bitmap sont appelées images 1 bit en mode point, car elles ont un nombre de bits par pixel de 1.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Choix d'un affichage en couleur 8 bits (Photoshop) » dans l'aide en ligne.

Mode Niveaux de gris

Ce mode utilise jusqu'à 256 niveaux de gris. Chaque pixel d'une image en niveaux de gris a une valeur de luminosité comprise entre 0 (noir) et 255 (blanc). Les valeurs de niveaux de gris peuvent également être mesurées comme des pourcentages de couverture de l'encre noire (0 % est égal au blanc, 100 % au noir). Les images produites en utilisant des scanners noir et blanc ou en niveaux de gris sont le plus souvent affichées en mode Niveaux de gris.

Bien que Niveaux de gris soit un modèle de couleur standard, la gamme de gris exacte représentée peut varier selon les conditions d'impression. Le mode Niveaux de gris de Photoshop utilise la gamme définie par la configuration de l'espace de travail, spécifiée dans la boîte de dialogue Couleurs (voir la section « A propos des espaces de travail », page 125).

Les indications ci-dessous s'appliquent à la conversion d'images depuis et vers le mode Niveaux de gris :

• Vous pouvez convertir à la fois les images en mode Bitmap et celles en couleur en niveaux de gris.

• Pour convertir une image couleur en une image en niveaux de gris de haute qualité, Photoshop efface toutes les informations sur les couleurs dans l'image originale. Les niveaux de gris (ombres) des pixels convertis représentent la luminosité des pixels originaux.

Vous pouvez mélanger les informations depuis les couches de couleur pour créer une couche de niveaux de gris personnalisée en utilisant la commande Mélangeur de couches.

• Lors de la conversion des niveaux de gris en RVB, les valeurs chromatiques d'un pixel se basent sur ses valeurs de gris précédentes. Une image en niveaux de gris peut également être convertie en une image CMJN (pour créer des couleurs primaires quatre encres sans conversion en mode bichromie) ou en une image en couleur Lab.

Mode Bichromie

Ce mode crée des images en niveaux de gris bichromes (à deux couleurs), trichromes (à trois couleurs) et quadrichomes (à quatre couleurs) en utilisant de deux à quatre encres personnalisées (voir la section « Impression d'images bichromes », page 384).

Mode Couleurs indexées

Ce mode utilise 256 couleurs au maximum. Lors de la conversion en couleurs indexées, Photoshop construit une table des couleurs (color lookup table, CLUT) qui mémorise et indexe les couleurs dans l'image. Si une couleur de l'image originale n'apparaît pas dans la table, le programme choisit celle qui en est la plus proche ou simule la couleur en utilisant les couleurs disponibles.

En limitant la palette de couleurs, les couleurs indexées peuvent réduire la taille de fichier tout en conservant la qualité visuelle (pour une application d'animation multimédia ou une page Web, par exemple). Dans ce mode, les possibilités de modifications sont limitées. Pour des modifications importantes, vous devriez procéder à une conversion temporaire en mode RVB (voir la section « Conversion en couleurs indexées (Photoshop) », page 118).

Mode Multicouche

Ce mode utilise 256 niveaux de gris par couche. Les images multicouches sont utiles pour l'impression spécialisée (par exemple, pour convertir un objet bichrome pour l'impression au format Scitex CT).

Les indications ci-dessous s'appliquent à la conversion d'images en mode multicouche :

• Les couches dans l'image originale deviennent des couches de ton direct dans l'image convertie.

• Lors de la conversion d'une image en couleur en mode Multicouche, les nouvelles informations sur les niveaux de gris se basent sur les valeurs chromatiques des pixels dans chaque couche.

• La conversion d'une image CMJN en multicouche crée des couches de ton direct cyan, magenta, jaune et noir.

• La conversion d'une image RVB en multicouche crée des couches de ton direct cyan, magenta et jaune.

• La suppression d'une couche d'une image RVB, CMJN ou Lab la convertit automatiquement en mode Multicouche. Pour de plus amples informations sur les couches, voir la section « A propos des couches de couleur », page 116.

• Pour exporter une image multicouches, enregistrez-la sous le format Photoshop DCS 2.0.

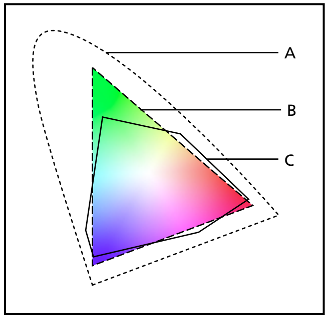
Gammes de couleurs (Photoshop)

Une *gamme* correspond à l'éventail de couleurs qu'un système de couleurs peut afficher ou imprimer. Le spectre de couleurs que l'œil humain perçoit est plus large que la gamme disponible dans n'importe quel modèle de couleur.

Parmi les modèles utilisés dans Photoshop, L*a*b possède la gamme la plus large, englobant toutes les couleurs des gammes RVB et CMJN. Habituellement, la gamme RVB contient le sous-ensemble de ces couleurs qui peut être visualisé sur un moniteur d'ordinateur ou un écran de télévision (qui émet de la lumière rouge, verte et bleue). Par conséquent, certaines couleurs, comme le cyan pur ou le jaune pur, ne peuvent pas être affichées avec précision sur un moniteur.

La gamme CMJN est plus restreinte, ne comprenant que des couleurs pouvant être imprimées en utilisant des encres de couleurs primaires. Lorsque des couleurs qui ne peuvent être imprimées sont affichées à l'écran, elles sont appelées couleurs non imprimables (c'est-à-dire hors de la gamme CMJN).

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Identification des couleurs non imprimables (Photoshop) » dans l'aide en ligne.



A. *Gamme de couleurs Lab* ***B.*** *Gamme de couleurs RVB*
C. *Gamme de couleurs CMJN*

Réglage de l'affichage du moniteur

Bien que le modèle de couleur RVB utilisé par les moniteurs d'ordinateurs soit capable d'afficher une grande partie du spectre visible, le système vidéo envoyant les données au moniteur limite souvent le nombre de couleurs pouvant être affichées simultanément. En comprenant comment les données de couleur sont mesurées dans les fichiers numériques et à l'écran, vous pouvez mieux régler les paramètres d'affichage de la couleur pour compenser les limites de votre système vidéo.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Choix d'un affichage en couleur 8 bits (Photoshop) » dans l'aide en ligne.

Affichage plus rapide des aperçus (Photoshop)

L'option Doublage des pixels, dans les Préférences, accélère l'aperçu d'un outil ou des effets d'une commande en doublant temporairement la taille des pixels (diminuant de moitié la résolution) dans l'aperçu. Cette option n'a pas d'effet sur les pixels dans le fichier ; elle produit simplement des aperçus plus rapides avec les outils et commandes.

Pour accélérer les aperçus :

1 Choisissez Edition > Préférences > Affichage et pointeurs.

2 Sélectionnez Doublage des pixels, puis cliquez sur OK.

Réglage de l'affichage de la couleur pour les différences entre les plates-formes

L'affichage en couleur RVB sur un moniteur d'ordinateur varie selon le système d'exploitation utilisé par l'ordinateur. Par exemple, une image apparaît plus foncée sur un système Windows que sur un ordinateur Mac OS (car l'espace colorimétrique RVB standard est plus foncé sous Windows que sous Mac OS). Les commandes Aperçu dans ImageReady vous permettent de compenser les différences entre les plates-formes dans l'affichage en couleur RVB pendant l'aperçu de l'image. Avec Photoshop, vous pouvez simuler les différences entre les plates-formes en utilisant le RVB Macintosh, le RVB Windows et les commandes RVB Moniteur dans le menu Affichage > Format d'épreuve (voir la section « Epreuve à l'écran des couleurs », page 131).

L'affichage en couleur RVB peut également varier entre Photoshop et ImageReady. Avec Photoshop, vous pouvez choisir parmi plusieurs espaces colorimétriques RVB quand vous modifiez des images. En conséquence, les images créées sous Photoshop peuvent utiliser un espace colorimétrique RVB différent de l'espace colorimétrique RVB du moniteur utilisé par ImageReady. Vous pouvez régler l'affichage en couleur RVB pendant l'aperçu pour compenser les différences entre Photoshop et ImageReady.

Pour régler l'affichage en couleur RVB et compenser les différences entre les plates-formes (ImageReady) :

Choisissez Affichage > Aperçu et sélectionnez une option pour régler l'affichage de la couleur :

- Couleur non-compensée (option par défaut), pour afficher l'image sans réglage des couleurs.
- Couleur Macintosh standard (Windows), pour afficher l'image avec les couleurs réglées de façon à simuler un moniteur Macintosh standard.
- Couleur Windows standard (Mac OS), pour afficher l'image avec les couleurs réglées de façon à simuler un moniteur Windows standard.

Remarque : *ces options ne règlent que l'affichage de la couleur. Aucun changement n'est apporté aux pixels dans l'image.*

Pour régler l'affichage en couleur RVB afin de le faire correspondre à l'affichage en couleur de Photoshop (ImageReady) :

Choisissez Affichage > Aperçu > Utiliser le profil colorimétrique incorporé.

***Remarque :** pour pouvoir utiliser la commande Utiliser le profil colorimétrique incorporé dans ImageReady, vous devez enregistrer l'image originale, avec le profil de couleur incorporé, dans Photoshop.*

Couches et nombre de bits par pixel (Photoshop)

La connaissance pratique des couches de couleur et du nombre de bits par pixel est essentielle pour comprendre comment Photoshop stocke et affiche les informations sur les couleurs dans les images.

A propos des couches de couleur

Chaque image Adobe Photoshop possède une ou plusieurs *couches*, stockant chacune des informations sur les éléments de couleur dans l'image. Le nombre de couches de couleur par défaut dans une image dépend de son mode colorimétrique. Par exemple, une image CMJN possède au moins quatre couches, détenant respectivement les informations pour le cyan, le magenta, le jaune et le noir. Une couche peut être comparée à une plaque dans le processus d'impression, avec une plaque pour chaque couleur.

En plus de ces couches de couleur par défaut, des couches supplémentaires, appelées *couches alpha*, peuvent être ajoutées à l'image pour stocker et modifier des sélections comme les masques, et des couches de ton direct peuvent être ajoutées pour augmenter les plaques de ton direct pour l'impression (voir les sections « Enregistrement de masques sur les couches alpha », page 199 et « Ajout de tons directs (Photoshop) », page 191).

Une image peut compter jusqu'à 24 couches. Par défaut, les images en mode Bitmap, en niveaux de gris, bichromes et à couleurs indexées ont une couche, les images RVB et Lab en ont trois, et les images CMJN en ont quatre. Vous pouvez ajouter des couches à tous les types d'image, sauf celles en mode Bitmap.

A propos du nombre de bits par pixel

Le nombre de bits par pixel (aussi appelé profondeur de pixel ou profondeur de couleur) mesure la quantité d'informations sur les couleurs disponible pour afficher ou imprimer chaque pixel dans une image. Un plus grand nombre de bits (d'information) par pixel signifie plus de couleurs disponibles et une représentation plus précise des couleurs dans l'image numérique. Par exemple, un pixel avec 1 bit par pixel peut prendre deux valeurs possibles : noir et blanc. Un pixel avec 8 bits par pixel a 2^8, soit 256, valeurs possibles. Et un pixel avec 24 bits par pixel a 2^{24}, soit environ 16 millions, valeurs possibles. Les valeurs du nombre de bits par pixel s'étendent généralement de 1 à 64.

Dans la plupart des cas, les images Lab, RVB, en niveaux de gris et CMJN contiennent 8 bits de données par couche de couleur. Cela est converti en un nombre de bits par pixel Lab égale à 24 (8 bits x 3 couches), un nombre de bits par pixel RVB égale à 24 (8 bits x 3 couches), un nombre de bits par pixel en niveaux de gris égale à 8 (8 bits x 1 couche) et un nombre de bits par pixel CMJN égale à 32 (8 bits x 4 couches). Photoshop peut également lire et importer des images Lab, RVB, CMJN et en niveaux de gris qui contiennent 16 bits de données par couche de couleur.

Conversion entre des profondeurs de pixel

Une image de 16 bits par couche apporte des nuances de couleur plus fines, mais la taille de son fichier risque d'être deux fois plus élevée que celle d'une image de 8 bits par couche. De plus, seuls les outils et commandes Photoshop suivants sont disponibles pour les images de 16 bits par couche :

- Les outils de sélection, Lasso, Recadrage, Mesure, Zoom, Main, Plume, Pipette, Forme d'historique, Tranche, Echantillonnage de couleur et Tampon de duplication, ainsi que les outils Plume et Forme (pour dessiner des tracés de travail uniquement).
- Les commandes Dupliquer, Contour progressif, Modifier, Niveaux, Niveaux automatiques, Contraste automatique, Courbes, Histogramme, Teinte/Saturation, Luminosité/Contraste, Balance des couleurs, Egaliser, Négatif, Mélangeur de couches, Courbe de transfert de dégradé, Taille de l'image, Taille de la zone de travail, Transformer la sélection et Rotation de la zone de travail, ainsi qu'un ensemble limité de filtres.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Utilisation des filtres » dans l'aide en ligne.

Pour profiter pleinement des fonctions de Photoshop, vous pouvez convertir une image de 16 bits par couche en une image de 8 bits par couche.

Pour réaliser une conversion entre 8 bits par couche et 16 bits par couche :

1 Pour convertir en une image de 16 bits par couche, aplatissez d'abord l'image (voir la section « Aplatissement de tous les calques », page 248).

2 Choisissez Image > Mode > 16 bits/couche ou 8 bits/couche.

Conversion entre des modes colorimétriques (Photoshop)

Lorsque vous choisissez un mode colorimétrique différent pour une image, vous changez définitivement les valeurs colorimétriques dans l'image. Par exemple, lorsque vous convertissez une image RVB en mode CMJN, les valeurs colorimétriques RVB en dehors de la gamme CMJN (définie par la configuration de l'espace de travail CMJN dans la boîte de dialogue Couleurs) sont réglées pour rentrer dans la gamme. Par conséquent, avant de convertir des images, il vaut mieux procéder comme suit :

- Effectuez autant de modifications que possible dans le mode original de l'image (habituellement RVB d'après la plupart des scanners, ou CMJN d'après les scanners à tambour traditionnels et les importations à partir d'un système Scitex).
- Enregistrez une copie de sauvegarde avant de convertir une image. Assurez-vous d'enregistrer une copie de votre image comprenant tous les calques de manière à modifier la version originale de l'image après la conversion.
- Aplatissez le fichier avant de le convertir. L'interaction des couleurs entre les modes de fusion de calque se modifiera quand le mode changera.

Pour convertir une image en un autre mode :

Choisissez Image > Mode et le mode que vous voulez utiliser à partir du sous-menu. Les modes non disponibles pour l'image active apparaissent grisés dans le menu.

Les images sont aplaties lorsqu'elles sont converties en mode Multicouche, Bitmap ou Couleurs indexées, car ces modes ne reconnaissent pas les calques.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Conversion entre le mode Niveaux de gris et le mode Bitmap (Photoshop) » dans l'aide en ligne.

Conversion en couleurs indexées (Photoshop)

La conversion en couleurs indexées réduit le nombre de couleurs dans l'image à 256 maximum (nombre de couleurs standard pris en charge par les formats GIF et PNG-8, ainsi que par de nombreuses applications multimédias). Cette conversion réduit la taille de fichier en supprimant les informations sur les couleurs de l'image.

Pour convertir en couleurs indexées, commencez avec une image en niveaux de gris ou RVB.

Pour convertir une image en niveaux de gris ou RVB en couleurs indexées :

1 Choisissez Image > Mode > Couleurs indexées.

Remarque : *l'image doit d'abord être aplatie, ou vous perdrez des calques.*

Pour les images en niveaux de gris, la conversion se fait automatiquement. Pour les images RVB, la boîte de dialogue Couleurs indexées apparaît.

2 Sélectionnez la boîte de dialogue Aperçu des couleurs indexées pour afficher un aperçu des changements.

3 Définissez les options de conversion

Pour de plus amples informations sur les options de conversion et la personnalisation des tables de couleurs indexées, voir la rubrique « Options de conversion pour les images à couleurs indexées (Photoshop) » dans l'aide en ligne.

4 Cliquez sur OK.

Application des couleurs

Une fois le mode colorimétrique de l'image défini, vous pouvez spécifier une couleur de premier plan et une couleur d'arrière-plan en utilisant l'outil Pipette, la palette Couleur, la palette Nuancier ou un sélecteur de couleur. Photoshop utilise la couleur de premier plan pour peindre, remplir et tracer le contour des sélections et la couleur d'arrière-plan pour effectuer des dégradés et remplir les zones effacées d'une image. Les couleurs de premier et d'arrière-plan sont également utilisées par certains filtres d'effets spéciaux.

Pour de plus amples informations sur la spécification des couleurs de premier et d'arrière-plan, l'utilisation des outils de peinture, d'effacement, d'historique artistique et de dégradé et le remplissage et le contour des sélections et des calques, voir la rubrique « Dessin » dans l'aide en ligne. Pour obtenir des informations sur les filtres, voir la rubrique « Application de filtres d'effets spéciaux » dans l'aide en ligne.

Réglages de couleur et de ton

Lorsque vous photographiez, scannez ou rééchantillonnez des images, cela pose souvent des problèmes relatifs à la qualité de la couleur et à la gamme de tons. Photoshop fournit un ensemble complet d'outils pour corriger les couleurs et les tons et affiner la mise au point d'ensemble d'une image. ImageReady fournit un grand nombre des outils de correction de base.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Réglages de couleur et de ton » dans l'aide en ligne.



4



Chapitre 4 : Couleurs homogènes (Photoshop)

Lorsque votre document doit être conforme aux normes de couleur définies par les clients et les concepteurs, l'affichage et l'édition des couleurs deviennent toujours des points sensibles, depuis la numérisation des images source jusqu'à la sortie finale. Un système de gestion des couleurs harmonise les différences de couleur entre les différents périphériques, vous permettant ainsi d'être pratiquement certain des couleurs produites par votre système.

Pourquoi les couleurs ne concordent-elles pas toujours ?

Aucun périphérique d'un système de publication n'est capable de reproduire toutes les couleurs perceptibles par l'œil humain. Chaque périphérique fonctionne donc dans un espace colorimétrique particulier, qui peut produire un certain choix, ou *gamme*, de couleurs.

Les modes RVB (rouge, vert, bleu) et CMJN (cyan, magenta, jaune, noir) représentent deux catégories principales d'espaces colorimétriques. Les gammes couvertes par les espaces RVB et CMJN sont très différentes ; bien que la gamme RVB soit généralement plus large (c'est-à-dire capable de représenter plus de couleurs) que la gamme CMJN, certaines couleurs CMJN ne sont quand même pas couvertes par la gamme RVB (voir la section « Gammes de couleurs (Photoshop) », page 114 pour une illustration). En outre, les gammes produites dans le même espace colorimétrique peuvent légèrement différer selon les périphériques. Par exemple, divers espaces RVB peuvent exister sur les scanners et moniteurs, et divers espaces CMJN sur les presses d'imprimerie.

En raison de ces différences, les couleurs peuvent changer d'aspect lorsque vous transférez des documents entre des périphériques. Les variations de couleur peuvent provenir de sources d'images différentes (les scanners et les logiciels produisent des illustrations dans des espaces colorimétriques différents), de différences dans le mode de définition des couleurs des applications, de différences dans les supports d'impression (le papier journal reproduit une gamme plus restreinte que le papier glacé des magazines) et d'autres différences naturelles, telles que le mode de fabrication ou l'ancienneté des moniteurs.

A propos de la gestion des couleurs

En raison des problèmes de concordance des couleurs dus aux divers périphériques et logiciels utilisant des espaces colorimétriques différents, une solution consiste à mettre en œuvre un système qui interprète et convertit les couleurs avec précision entre les périphériques. Un système de gestion des couleurs (SGC) compare l'espace colorimétrique dans lequel

une couleur a été créée à l'espace dans lequel la même couleur va être générée, et procède aux réglages nécessaires pour représenter la couleur aussi fidèlement que possible sur différents périphériques.

Remarque : *il ne faut pas confondre la gestion avec le réglage ou la correction des couleurs. En effet, un SGC ne corrigera pas une image enregistrée avec des erreurs dans les tons ou la balance des couleurs. Il fournit seulement un environnement dans lequel vous pouvez évaluer les images de façon fiable en prévision de votre sortie finale.*

Photoshop suit une procédure de gestion des couleurs fondée sur les conventions développées par l'organisme International Color Consortium (ICC). Les éléments et concepts suivants font partie intégrante de cette procédure de gestion des couleurs.

Moteur de gestion des couleurs Plusieurs sociétés ont mis au point différentes méthodes de gestion des couleurs. Un système de gestion des couleurs vous permet de choisir un *moteur* représentant la méthode de votre choix. Parfois appelé *module de gestion des couleurs (CMM)*, ce moteur fait partie du CMS chargé de lire et de convertir les couleurs entre des espaces colorimétriques distincts.

Valeurs chromatiques Chaque pixel d'un document image possède un ensemble de *valeurs chromatiques* qui décrivent son emplacement dans un mode colorimétrique donné (par exemple, les valeurs de rouge, de vert et de bleu pour le mode RVB). Cependant, l'aspect réel du pixel peut varier en fonction du périphérique de sortie, car chaque périphérique a une façon qui lui est propre de convertir les valeurs brutes en couleurs visibles (voir la section « Pourquoi les couleurs ne concordent-elles pas toujours ? », page 121). Lorsque vous appliquez des réglages de couleur et de tons ou que vous convertissez un document dans un autre espace colorimétrique, vous modifiez en fait les valeurs chromatiques de ce document.

Profils colorimétriques Un flux de production ICC utilise des *profils colorimétriques* pour déterminer le mode de conversion des valeurs chromatiques d'un document en couleurs réelles. Un tel profil décrit de façon systématique la correspondance entre des valeurs chromatiques et un espace colorimétrique particulier, généralement celui d'un périphérique comme un scanner, une imprimante ou un moniteur. En associant, ou *balisant,* un document à un profil colorimétrique, vous fournissez une définition des couleurs réelles dans le document ; toute modification du profil associé entraîne un changement des couleurs apparentes. Pour de plus amples informations sur l'affichage du nom de profil en cours dans la barre d'état, voir la section « Affichage des informations sur le fichier et l'image », page 78. Les documents sans profils associés sont dits *sans description* et ne contiennent que les valeurs chromatiques brutes. Lors de la manipulation de documents sans description, Photoshop utilise le profil d'espace de travail en cours pour afficher et modifier les couleurs (voir la section « A propos des espaces de travail », page 125).

Avez-vous besoin d'une gestion des couleurs ?

Lisez les recommandations suivantes pour déterminer si vous avez ou non besoin d'utiliser la gestion des couleurs :

• La gestion des couleurs peut ne pas être nécessaire si votre processus de production est strictement cadré pour un seul support, par exemple, si vous utilisez un système fermé dans lequel tous les périphériques sont étalonnés en fonction des mêmes spécifications. Vous ou votre prestataire de services de prépresse pouvez préférer personnaliser les images CMJN et spécifier des valeurs chromatiques en vue d'un ensemble connu et précis de conditions d'impression.

• Vous pouvez aussi avoir besoin d'une gestion des couleurs si vous produisez des images pour le Web ou une autre sortie à l'écran, car vous n'aurez aucun contrôle sur les paramètres de gestion des couleurs des moniteurs qui afficheront votre sortie finale. Il est cependant utile d'utiliser l'option Graphiques Web par défaut pour la préparation de ce type d'images, car ce paramètre reflète l'espace RVB moyen de nombreux moniteurs (voir la section « Utilisation des paramètres prédéfinis de gestion des couleurs », page 124).

• Vous aurez avantage à utiliser la gestion des couleurs si votre processus de production intègre plus de variables (par exemple, si vous utilisez un système ouvert comportant plusieurs plates-formes et périphériques de marques différentes). La gestion des couleurs est recommandée si vous prévoyez de réutiliser des images en couleurs pour des supports imprimés et en ligne, si vous gérez plusieurs postes de travail ou si vous avez l'intention d'imprimer dans diverses publications nationales et internationales. Si vous décidez d'utiliser la gestion des couleurs, consultez vos partenaires (graphistes et ateliers de photocomposition) pour vous assurer que toutes les phases de votre procédure de gestion des couleurs s'articulent parfaitement avec les leurs.

Création d'un environnement d'affichage pour la gestion des couleurs

Votre environnement de travail influence votre vision des couleurs sur le moniteur et sur la sortie imprimée. Pour de meilleurs résultats, définissez les couleurs et la lumière de votre environnement en procédant comme suit :

• Consultez vos documents dans un environnement offrant une luminosité et une température des couleurs constantes. Par exemple, les caractéristiques colorimétriques de la lumière du jour varient au cours de la journée et modifient l'aspect des couleurs sur votre écran ; gardez donc les stores baissés ou travaillez dans une pièce sans fenêtres. Pour éliminer le reflet bleuté diffusé par l'éclairage fluorescent, envisagez d'installer un éclairage de type D50 (5 000 degrés Kelvin). L'idéal serait de visualiser les documents imprimés sous une table lumineuse D50 ou d'observer la norme d'affichage ANSI PH2.30 utilisée en arts graphiques.

• Consultez votre document dans une pièce dont les murs et le plafond sont de couleur neutre. En effet, la couleur d'une pièce peut influer sur la perception des couleurs sur un moniteur et sur le papier. La meilleure couleur pour une salle de visualisation est le gris polychromatique. Par ailleurs, les couleurs de vos vêtements reflétées par le verre de votre moniteur peut aussi modifier l'aspect des couleurs à l'écran.

• Adaptez l'intensité lumineuse de la pièce ou réglez la table lumineuse en fonction de l'intensité lumineuse de votre moniteur. Affichez les illustrations en dégradé, les sorties imprimées et les images à l'écran sous la même intensité lumineuse.

• Supprimez le fond en couleurs et les motifs de l'interface utilisateur sur le bureau de votre moniteur. En effet, les motifs chargés ou de couleur vive autour d'un document faussent la perception des couleurs. Configurez votre bureau de façon à n'afficher que des gris neutres.

• Affichez les épreuves de document aux conditions réelles dans lesquelles les utilisateurs verront le document final. Par exemple, il peut être judicieux de tester l'aspect d'un catalogue d'appareils ménagers sous la lumière des ampoules incandescentes utilisées dans les foyers, ou un catalogue de mobilier de bureau sous la lumière fluorescente utilisée dans les bureaux. Cependant, décidez toujours des couleurs finales dans les conditions d'éclairage dictées par la réglementation contractuelle de votre pays.

Configuration de la gestion des couleurs

Photoshop simplifie la configuration d'une procédure de gestion des couleurs en rassemblant la plupart des commandes appropriées dans une boîte de dialogue Couleurs unique. Vous pouvez choisir dans une liste de paramètres prédéfinis de gestion des couleurs, ou bien régler manuellement les commandes pour créer vos propres paramètres personnalisés. Vous pouvez même enregistrer les paramètres personnalisés pour les partager avec d'autres utilisateurs et d'autres applications Adobe, comme Illustrator 9.0, qui disposent de la même boîte de dialogue Couleurs.

Photoshop utilise aussi des règles de gestion des couleurs, qui définissent le traitement à réserver aux données de couleur ne correspondant pas immédiatement à votre procédure actuelle de gestion des couleurs. Ces règles indiquent la marche à suivre pour ouvrir un document ou importer des données de couleur dans un document actif.

Pour spécifier les paramètres de gestion des couleurs :

1 Choisissez Edition > Couleurs.

Pour afficher une description des options qui figurent dans la boîte de dialogue, placez le pointeur sur un titre de section ou une option de menu. Les descriptions apparaissent dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour configurer une procédure prédéfinie de gestion des couleurs, reportez-vous à la section « Utilisation des paramètres prédéfinis de gestion des couleurs », page 124.

• Pour personnaliser vos propres paramètres de gestion des couleurs, reportez-vous à la section « Personnalisation des paramètres de gestion des couleurs », page 126.

3 Cliquez sur OK.

Utilisation des paramètres prédéfinis de gestion des couleurs

Photoshop présente un ensemble de paramètres prédéfinis de gestion des couleurs conçus pour produire des couleurs homogènes pour une procédure de publication commune, telle que la préparation de document destinés au Web ou à une presse offset. Dans la plupart des cas, les paramètres prédéfinis assurent une gestion des couleurs adaptée à vos besoins. Ces paramètres peuvent aussi servir de point de départ pour la création de paramètres personnalisés, propres à votre procédure.

Pour choisir un paramètre prédéfini de gestion des couleurs, choisissez l'une des options suivantes dans le menu Paramètres de la boîte de dialogue Couleurs.

Gestion des couleurs désactivée Utilise des techniques passives de gestion des couleurs pour émuler le comportement des applications qui ne prennent pas en charge la gestion des couleurs. Bien que les profils de l'espace de travail soient pris en compte lors de la conversion de couleurs entre les espaces colorimétriques, les documents ne sont pas accompagnés d'une description des profils. Choisissez cette option pour le contenu destiné à une utilisation en vidéo ou dans des présentations en ligne ; ne vous en servez pas si vous travaillez principalement avec des documents contenant une description des profils de couleur.

Emuler Photoshop 4 Emule la procédure de gestion des couleurs utilisée par la version Mac OS d'Adobe Photoshop versions 4.0 et antérieures.

Défauts Prépresse E.U Gère les couleurs du contenu qui sera créé dans les conditions d'imprimerie standard en vigueur aux Etats-Unis.

Défauts Prépresse Europe Gère les couleurs du contenu qui sera créé dans les conditions d'imprimerie standard en vigueur en Europe.

Défauts Prépresse Japon Gère les couleurs du contenu qui sera créé dans les conditions d'imprimerie standard en vigueur au Japon.

Graphiques Web par défaut Gère les couleurs du contenu qui sera publié sur le Web (WWW).

ColorSync (Mac OS seulement) Gère les couleurs à l'aide du SGC ColorSync et avec les profils choisis dans le tableau de bord ColorSync. Choisissez cette option pour utiliser la gestion des couleurs avec diverses applications Adobe et non-Adobe. Cette configuration de gestion des couleurs n'est pas reconnue par les systèmes Windows, ni par les versions de ColorSync antérieures à la 3.0.

Lorsque vous choisissez une configuration prédéfinie, la boîte de dialogue Couleurs est mise à jour pour refléter les paramètres de gestion associés à cette configuration.

A propos des espaces de travail

Entre autres options, les paramètres prédéfinis de gestion des couleurs spécifient les profils de couleur à associer aux modes colorimétriques RVB, CMJN et Niveaux de gris. Ces paramètres indiquent aussi le profil colorimétrique des tons directs dans un document. Eléments essentiels de la procédure de gestion des couleurs, ces profils sont appelés *espaces de travail*. Les espaces de travail indiqués par les paramètres prédéfinis représentent les profils colorimétriques qui produiront les couleurs les plus fidèles dans plusieurs conditions de sortie. Par exemple, le paramètre Défauts Prépresse E.U utilise un espace de travail CMJN conçu pour préserver l'homogénéité des couleurs dans les conditions d'imprimerie standard conformes à la réglementation SWOP (Specifications for Web Offset Publications).

Un espace de travail joue le rôle de profil colorimétrique pour les documents sans description et les nouveaux documents qui utilisent le mode colorimétrique associé. Par exemple, si RVB Adobe (1998) est l'espace de travail RVB actuel, tout document RVB que vous créez utilisera des couleurs comprises dans l'espace colorimétrique RVB Adobe (1998). Les espaces de travail définissent aussi l'espace colorimétrique cible des documents convertis au mode colorimétrique RVB, CMJN ou Niveaux de gris.

A propos des règles de gestion des couleurs

Lorsque vous spécifiez un paramètre prédéfini de gestion des couleurs, Photoshop configure une procédure de gestion des couleurs qui sera utilisée comme norme de tous les documents et données de

couleur que vous ouvrirez ou importerez. Pour un nouveau document, la procédure de gestion des couleurs fonctionne de façon relativement transparente : le document utilise le profil d'espace de travail associé à son mode colorimétrique pour créer et modifier des couleurs.

Cependant, les exceptions à votre procédure de gestion des couleurs suivantes sont courantes :

- Vous pouvez ouvrir un document ou importer des données de couleur (par exemple, par copier-coller ou glisser-déposer) depuis un document ne contenant aucune description de profil. Cela se produit souvent lorsque vous ouvrez un document créé dans une application qui ne prend pas en charge la gestion des couleurs ou dans lequel cette gestion est désactivée.
- Vous pouvez ouvrir un document ou importer des données de couleur depuis un document contenant une description de profil différente de l'espace de travail actif. Cela peut se produire lorsque vous ouvrez un document créé avec des paramètres de gestion des couleurs différents, ou un document numérisé et contenant une description de profil de scanner.

Dans les deux cas, Photoshop doit décider du mode de traitement des données de couleur dans le document. Une *règle de gestion des couleurs* recherche le profil colorimétrique associé à un document ouvert ou à des données de couleur importées, puis compare ce profil (ou son absence) à l'espace de travail actif, afin de permettre la prise de décisions relatives à la gestion des couleurs. Si le profil n'existe pas ou ne correspond pas à l'espace de travail, Photoshop affiche un message indiquant l'action par défaut effectuée dans le cadre de la règle. Dans de nombreux cas, vous aurez également la possibilité de choisir une autre action. Pour de plus amples informations sur les décisions de gestion des couleurs associées aux différentes règles, voir la section « Spécification de règles de gestion des couleurs », page 128.

Utilisation d'avertissements et de messages relatifs aux règles

Les procédures prédéfinies de gestion des couleurs sont définies pour afficher des messages d'avertissement ou de choix lorsqu'une règle de gestion des couleurs par défaut est sur le point d'être utilisée. Bien qu'il soit possible de désactiver l'affichage répété de certains avertissements et messages en cochant la case Ne plus afficher, il est fortement recommandé de continuer à afficher tous les messages relatifs aux règles, afin d'assurer une gestion appropriée des couleurs des documents au cas par cas (voir la section « Rétablissement des boîtes de dialogue d'alerte », page 87). Ne désactivez l'affichage de ces messages que si vous êtes bien sûr de comprendre et d'accepter la décision prise par défaut pour tous les documents que vous ouvrez. En effet, il est impossible de revenir sur les résultats d'une décision par défaut une fois qu'un document a été enregistré.

Personnalisation des paramètres de gestion des couleurs

Bien que les paramètres prédéfinis suffisent à assurer la gestion des couleurs de nombreuses procédures de publication, il peut parfois être nécessaire de personnaliser certaines options d'une configuration. Par exemple, vous pouvez remplacer l'espace de travail CMJN par un profil correspondant au système d'épreuve utilisé par votre prestataire de services.

Il est important d'enregistrer vos configurations personnalisées pour pouvoir les réutiliser et les partager avec d'autres utilisateurs et applications Adobe qui suivent les mêmes procédures de gestion des couleurs. Les paramètres de gestion des couleurs que vous personnalisez dans la boîte de dialogue Couleurs sont associés à un fichier de préférences appelé Color Settings.csf, stocké dans le dossier Paramètres Adobe Photoshop 6.

Remarque : *l'emplacement par défaut de ce dossier varie selon le système d'exploitation ; localisez-le à l'aide de la commande Rechercher de votre système.*

Pour personnaliser les paramètres de gestion des couleurs :

1 Choisissez Edition > Couleurs.

2 Pour utiliser une configuration prédéfinie comme point de départ de votre personnalisation, choisissez cette configuration dans le menu Paramètres.

3 Spécifiez les paramètres de couleur de votre choix. Dès que vous modifiez les paramètres, l'option de menu Paramètres se transforme par défaut en option Personnalisés.

Pour des instructions détaillées sur la personnalisation, voir les sections « Définition des espaces de travail », page 127, « Spécification de règles de gestion des couleurs », page 128 et « Personnalisation des paramètres avancés de gestion des couleurs », page 130.

4 Enregistrez votre configuration personnalisée pour qu'elle puisse être réutilisée (voir la section « Enregistrement et chargement des paramètres de gestion des couleurs », page 130).

5 Cliquez sur OK.

Définition des espaces de travail

Dans une procédure de gestion des couleurs, chaque mode colorimétrique doit être associé à un profil d'espace de travail (voir la section « A propos des espaces de travail », page 125). Photoshop est livré avec un jeu standard de profils colorimétriques recommandés et testés par Adobe Systems avec la plupart des procédures de gestion des couleurs. Par défaut, seuls ces profils figurent dans les menus de l'espace de travail.

Pour afficher d'autres profils colorimétriques que vous avez personnalisés ou installés sur votre système, sélectionnez Mode avancé dans la boîte de dialogue Couleurs. Pour figurer dans un menu de l'espace de travail, un profil colorimétrique doit être bidirectionnel, c'est-à-dire qu'il doit contenir des spécifications permettant la conversion des espaces colorimétriques dans les deux sens. Vous pouvez aussi créer un profil d'espace de travail personnalisé RVB, CMJN, Niveaux de gris ou Tons directs pour décrire l'espace colorimétrique d'un périphérique de sortie ou d'affichage particulier.

Pour de plus amples informations, voir les rubriques « Création de profils RVB personnalisés », « Création de profils CMJN personnalisés » et « Création de profils Niveaux de gris et Tons directs personnalisés » dans l'aide en ligne.

Pour de plus amples informations sur un profil d'espace de travail RVB ou CMJN particulier, reportez-vous à la zone Description de la boîte de dialogue Couleurs (voir la section « Configuration de la gestion des couleurs », page 124). Les informations suivantes vous aideront à indiquer un espace de travail Niveaux de gris ou Tons directs approprié.

• Vous pouvez spécifier un profil d'espace de travail Niveaux de gris ou Tons directs basé sur les caractéristiques d'un engraissement particulier. L'*engraissement* se produit lorsque les points de demi-

teintes d'une imprimante changent au fur et à mesure que l'encre s'étale et est absorbée par le papier. Photoshop calcule l'engraissement sous la forme du pourcentage d'augmentation ou de diminution du point considéré. Par exemple, une trame de demi-teintes de 50 % peut produire une densité réelle de 60 % sur la page imprimée, dénotant ainsi un engraissement de 10 %. L'option Engraissement de 10 % représente l'espace colorimétrique qui reflète les caractéristiques de niveaux de gris de cet engraissement particulier.



Epreuve (sans engraissement) et image imprimée (avec engraissement)

• Vous pouvez aussi spécifier un profil d'espace de travail Niveaux de gris basé sur les caractéristiques d'un paramètre gamma particulier. Le *paramètre gamma* d'un moniteur détermine la luminosité des tons moyens affichés par ce moniteur. La valeur Gamma gris 1,8 correspond à l'affichage en niveaux de gris par défaut des ordinateurs Mac OS ; il s'agit aussi de l'espace Niveaux de gris par défaut pour Photoshop versions 4.0 et antérieures. La valeur Gamma gris 2,2 correspond à l'affichage en niveaux de gris par défaut des ordinateurs Windows.

Spécification de règles de gestion des couleurs

Chaque configuration prédéfinie de gestion des couleurs définit une règle de gestion pour les modes colorimétriques RVB, CMJN et Niveaux de gris et affiche des messages d'avertissement pour vous permettre, au cas par cas, de modifier le comportement par défaut. En cas de besoin, vous pouvez modifier le comportement par défaut pour qu'il applique une procédure de gestion des couleurs que vous utilisez plus souvent. Pour de plus amples informations sur les règles, voir la section « A propos des règles de gestion des couleurs », page 125.

Pour personnaliser les règles de gestion des couleurs :

1 Dans la zone Règles de gestion des couleurs de la boîte de dialogue Couleurs, choisissez l'une des options suivantes pour définir la règle par défaut de chaque mode colorimétrique :

• Désactivées, pour ne pas gérer les couleurs des données de couleur importées ou ouvertes.

• Conserver les profils incorporés, si vous prévoyez de travailler sur des documents avec et sans gestion des couleurs, ou sur des documents utilisant divers profils dans le même mode colorimétrique.

• Convertir selon l'espace de travail, si vous voulez obliger tous les documents à utiliser l'espace de travail actif.

Pour des descriptions détaillées des comportements par défaut associés à chaque option de règle, reportez-vous au tableau qui suit cette procédure.

2 Pour les profils non-concordants, sélectionnez l'une des deux, les deux ou aucune des options suivantes :

• Choix à l'ouverture, pour afficher un message dès que vous ouvrez un document contenant la description d'un profil autre que l'espace de travail actif. Vous aurez alors la possibilité de modifier le comportement par défaut de la règle.

• Choix au collage, pour afficher un message dès que des profils colorimétriques ne concordent pas lorsque des couleurs sont importées dans un document (par collage, glisser-déposer, placement, etc.). Vous aurez alors la possibilité de modifier le comportement par défaut de la règle.

La disponibilité des options de profils non concordants dépend des règles spécifiées.

3 Pour les profils manquants, sélectionnez Choix à l'ouverture pour afficher un message dès que vous ouvrez un document sans description. Vous aurez alors la possibilité de modifier le comportement par défaut de la règle.

La disponibilité des options de profils manquants dépend des règles spécifiées.

Il est fortement recommandé de laisser les options Choix à l'ouverture et Choix au collage sélectionnées.

Option de règle	Comportement par défaut de gestion des couleurs
Désactivées	• Les nouveaux documents et les documents sans description existants restent sans description. • Les documents existants contenant une description de profil autre que l'espace de travail actif perdent leur description. • Les documents existants contenant une description du profil d'espace de travail actif conservent leur description. • Pour les données de couleur importées dans un document utilisant le même mode colorimétrique, les valeurs chromatiques sont conservées. • Dans tous les autres cas d'importation, les couleurs sont converties dans l'espace colorimétrique du document.

Option de règle	Comportement par défaut de gestion des couleurs
Conserver les profils incorporés	• Les nouveaux documents contiennent une description du profil d'espace de travail actuel. • Les documents existants contenant une description d'un profil autre que l'espace de travail actuel conservent la description du profil incorporé d'origine. • Les documents sans description existants utilisent l'espace de travail actif pour l'édition mais restent sans description. • Pour les données de couleur importées dans le même mode colorimétrique entre une source ou une destination sans gestion des couleurs, ou entre des documents CMJN, les valeurs chromatiques sont conservées. • Dans tous les autres cas d'importation, les couleurs sont converties à l'espace colorimétrique du document.
Convertir selon l'espace de travail	• Les nouveaux documents contiennent une description du profil d'espace de travail actif. • Les documents existants contenant une description d'un profil autre que l'espace de travail actif sont convertis au profil de l'espace de travail et en contiennent la description. • Les documents sans description existants utilisent l'espace de travail actuel pour l'édition mais restent sans description. • Pour les données de couleur importées dans le même mode colorimétrique entre une source ou une destination sans gestion des couleurs, les valeurs chromatiques sont conservées. • Dans tous les autres cas d'importation, les couleurs sont converties à l'espace colorimétrique du document.

Personnalisation des paramètres avancés de gestion des couleurs

Lorsque vous sélectionnez Mode avancé en haut de la boîte de dialogue Couleurs, vous avez la possibilité de personnaliser davantage les paramètres utilisés pour la gestion des couleurs.

Pour de plus amples informations sur les paramètres avancés de gestion des couleurs, voir les rubriques « Spécification d'un moteur de gestion des couleurs », « Spécification d'un mode de rendu », « Compensation du point noir », « Simulation », « Désaturation des couleurs du moniteur » et « Fusion des couleurs RVB » dans l'aide en ligne.

Enregistrement et chargement des paramètres de gestion des couleurs

Lorsque vous créez une configuration de gestion des couleurs personnalisée, vous devez lui donner un nom et l'enregistrer pour pouvoir la partager avec d'autres utilisateurs et applications qui utilisent la boîte de dialogue Couleurs, comme Adobe Illustrator 9.0. Vous pouvez aussi charger des configurations de gestion des couleurs précédemment enregistrées, dans la boîte de dialogue Couleurs.

Pour enregistrer une configuration personnalisée de gestion des couleurs :

1 Dans la boîte de dialogue Couleurs, cliquez sur Enregistrer.

2 Donnez un nom à votre fichier de paramètres de couleurs, puis cliquez sur Enregistrer.

Pour vous assurer que la configuration enregistrée apparaît dans le menu Paramètres de la boîte de dialogue Couleurs, enregistrez le fichier dans l'un des emplacements recommandés suivants :

- (Windows) Program Files/Fichiers communs/Adobe/Color/Settings.
- (Mac OS) Dossier Système/Support aux applications/Adobe/Color/Settings.

3 Entrez les éventuels commentaires à associer à la configuration, puis cliquez sur OK.

Les commentaires entrés apparaîtront dans la zone Description de la boîte de dialogue Couleurs lorsque le pointeur est placé sur la configuration dans le menu Paramètres.

Pour charger une configuration de gestion des couleurs :

1 Dans la boîte de dialogue Couleurs, cliquez sur Charger.

2 Localisez et sélectionnez le fichier de paramètres voulu, puis cliquez sur Charger.

Lorsque vous chargez un fichier personnalisé de paramètres de couleurs, il est activé comme option dans le menu Paramètres de la boîte de dialogue Couleurs. Si vous chargez un fichier de paramètres qui a été enregistré ailleurs qu'à l'emplacement recommandé, il remplace temporairement l'option Autre du menu Paramètres, jusqu'au chargement d'un autre fichier de paramètres.

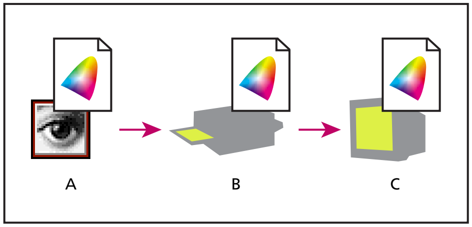
Synchronisation de la gestion des couleurs entre les applications

La boîte de dialogue Couleurs présente les commandes de gestion des couleurs communes à plusieurs applications Adobe, dont Photoshop 6.0 et Illustrator 9.0. Si vous modifiez et enregistrez le fichier des paramètres de couleur actuel dans une autre application que Photoshop, vous pouvez être invité à synchroniser les paramètres de couleur communs au démarrage de Photoshop ou à la réouverture de la boîte de dialogue Couleurs dans Photoshop.

La synchronisation des paramètres de couleur permet d'assurer une reproduction homogène des couleurs entre les applications Adobe qui utilisent la boîte de dialogue Couleurs. Pour partager les paramètres de couleur personnalisés entre différentes applications, veillez à enregistrer et charger le fichier de paramètres dans les applications appropriées (voir la section « Enregistrement et chargement des paramètres de gestion des couleurs », page 130).

Epreuve à l'écran des couleurs

Dans une procédure de publication traditionnelle, vous imprimez une épreuve sur papier de votre document pour avoir un aperçu de l'aspect des couleurs lors de leur reproduction sur un périphérique de sortie donné. Dans une procédure de gestion des couleurs, vous pouvez utiliser la précision des profils colorimétriques pour réaliser une *épreuve-écran* de votre document directement sur le moniteur, c'est-à-dire afficher un aperçu à l'écran des couleurs du document telles qu'elles seraient reproduites sur un périphérique donné. En outre, vous pouvez utiliser votre imprimante pour produire une version sur papier de cette épreuve-écran (voir la section « Utilisation de la gestion des couleurs lors de l'impression », page 382). Le diagramme suivant montre comment le profil du document source, le profil d'épreuve et le profil du moniteur sont utilisés pour représenter les couleurs dans une épreuve-écran.



A. *Espace du document* ***B.*** *Espace de l'épreuve* ***C.*** *Espace du moniteur*

N'oubliez pas que la fidélité de l'épreuve-écran dépend largement de la qualité et du profil du moniteur, ainsi que des conditions d'éclairage ambiantes de votre poste de travail (voir la section « Création d'un profil de moniteur ICC », page 136).

Pour afficher une épreuve-écran :

1 Choisissez Affichage > Format d'épreuve, puis choisissez l'espace de profil d'épreuve à simuler :

• Personnalisé produit des couleurs d'épreuve-écran utilisant le profil colorimétrique d'un périphérique de sortie particulier. Suivez les instructions après cette procédure pour configurer l'épreuve personnalisée.

• Espace de travail CMJN produit des couleurs d'épreuve-écran utilisant l'espace de travail CMJN défini dans la boîte de dialogue Couleurs.

• Plaque de travail Cyan, Plaque de travail Magenta, Plaque de travail Jaune, Plaque de travail Noir ou Plaque de travail CMJ produit des épreuves-écran propres aux couleurs d'encre CMJN utilisant l'espace de travail CMJN actif.

• RVB Macintosh ou RVB Windows produit des couleurs d'épreuve-écran dans une image utilisant un moniteur Mac OS ou Windows standard comme espace de profil d'épreuve à simuler. Aucune de ces options n'est disponible pour les documents CMJN.

• RVB moniteur produit des couleurs d'épreuve-écran dans un document RVB utilisant l'espace colorimétrique de votre moniteur actuel comme espace de profil d'épreuve. Cette option n'est pas disponible pour les documents CMJN.

• Simuler le papier blanc prévisualise la teinte particulière de blanc obtenue sur le support d'impression défini par le profil d'un document. Cette option n'existe pas pour tous les profils et n'est disponible que pour l'épreuve-écran, pas pour l'impression.

• Simuler l'encre noire prévisualise la gamme dynamique réelle définie par le profil d'un document. Cette option n'existe pas pour tous les profils et n'est disponible que pour l'épreuve-écran, pas pour l'impression.

2 Choisissez Affichage > Couleurs de l'épreuve pour activer ou désactiver l'affichage de l'épreuve-écran. Lorsque l'épreuvage à l'écran est activé, la commande Couleurs de l'épreuve est cochée.

Dans ce cas, le nom du profil d'épreuve actif apparaît dans la barre de titre du document.

Pour créer un format d'épreuve personnalisé :

1 Choisissez Affichage > Format d'épreuve > Personnalisé.

Si vous voulez utiliser ce format personnalisé comme format d'épreuve par défaut des documents, fermez toutes les fenêtres de document avant de choisir la commande Affichage > Format d'épreuve > Personnalisé.

2 Sélectionnez Aperçu pour afficher un aperçu des paramètres d'épreuve dans le document tant que la boîte de dialogue Format d'épreuve est ouverte. Cet aperçu n'apparaît que lorsque vous activez la commande Couleurs de l'épreuve.

3 Pour utiliser un format d'épreuve existant comme point de départ, choisissez-le dans le menu Format. Si le format recherché ne figure pas dans le menu, cliquez sur Charger pour localiser et charger le format.

4 Dans la zone Profil, choisissez le profil colorimétrique du périphérique pour lequel vous voulez créer l'épreuve.

5 Si le profil d'épreuve choisi utilise le même mode colorimétrique que le document, utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Sélectionnez Conserver les valeurs chromatiques pour simuler l'aspect du document sans conversion des couleurs depuis l'espace du document vers l'espace du profil d'épreuve. Cela simule les projections de couleur pouvant survenir lorsque les valeurs chromatiques du document sont interprétées à l'aide du profil d'épreuve au lieu du profil du document.

• Désélectionnez Conserver les valeurs chromatiques pour simuler l'aspect du document si les couleurs sont converties depuis l'espace du document vers leurs plus proches équivalents dans l'espace du profil d'épreuve, dans le but de conserver leur apparence visuelle. Spécifiez ensuite un mode de rendu pour la conversion.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Spécification d'un mode de rendu » dans l'aide en ligne.

6 Si nécessaire, sélectionnez l'une des options suivantes :

• Simuler le papier blanc, pour prévisualiser, dans l'espace du moniteur, la teinte particulière de blanc obtenue sur le support d'impression décrit par le profil d'épreuve. La sélection de cette option entraîne automatiquement celle de l'option Simuler l'encre noire.

• Simuler l'encre noire, pour prévisualiser, dans l'espace du moniteur, la gamme dynamique réelle définie par le profil d'épreuve.

La disponibilité de ces options dépend du profil d'épreuve choisi. Tous les profils ne prennent pas en charge les deux options.

7 Pour enregistrer votre format d'épreuve personnalisé en tant que format prédéfini, cliquez sur Enregistrer. Pour vous assurer que le nouveau format prédéfini apparaît dans le menu Affichage > Format d'épreuve, enregistrez-le dans le dossier Program Files/Fichiers communs/Adobe/Color/Proofing (Windows) ou Dossier Système/Support aux application/Adobe/Color/Proofing (Mac OS).

8 Cliquez sur OK.

Modification du profil colorimétrique d'un document

Dans certains cas, vous pouvez avoir besoin de convertir les couleurs d'un document dans un autre profil colorimétrique, de baliser un document avec un profil différent sans effectuer de conversions de couleur ou de supprimer complètement le profil d'un document. Vous pouvez, par exemple, avoir besoin de préparer le document pour une autre destination de sortie ou de corriger un comportement de règle que vous ne voulez plus appliquer dans le document. Les commandes Attribuer un profil et Convertir en profil sont recommandées uniquement pour les utilisateurs expérimentés.

Avec la commande Attribuer un profil, vous risquez de constater un changement d'aspect des couleurs lorsque les valeurs chromatiques sont associées directement au nouvel espace de profil. La commande Convertir en profil, en revanche, modifie les valeurs chromatiques avant de les associer au nouvel espace de profil, afin de maintenir l'aspect d'origine des couleurs.

Pour réattribuer ou abandonner le profil d'un document :

1 Choisissez Image > Mode > Attribuer un profil.

2 Sélectionnez l'une des options suivantes :

• Non, pour supprimer le profil d'un document avec description. Ne sélectionnez cette option que si vous êtes sûr de vouloir supprimer les descriptions du document.

• *Mode colorimétrique de travail : espace de travail,* pour insérer dans le document une description du profil d'espace de travail actif.

• Profil, pour réattribuer un autre profil à un document avec description. Choisissez un profil dans le menu. Photoshop insère dans le document une description du nouveau profil sans convertir les couleurs dans l'espace de profil. Cela peut modifier complètement l'aspect des couleurs affichées sur votre moniteur.

3 Pour prévisualiser les effets de la nouvelle attribution de profil dans le document, sélectionnez Aperçu.

4 Cliquez sur OK.

Pour convertir les couleurs d'un document dans un autre profil :

1 Choisissez Image > Mode > Convertir en profil.

2 Dans la zone Espace de destination, choisissez le profil colorimétrique dans lequel convertir les couleurs du document. Le document sera converti à ce nouveau profil et en contiendra la description.

3 Dans la zone Options de conversion, indiquez un moteur de gestion des couleurs, un mode de rendu et des options de point noir et de simulation.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Personnalisation des paramètres avancés de gestion des couleurs » dans l'aide en ligne.

4 Pour aplatir tous les calques du document en un seul calque après conversion, sélectionnez Aplatir l'image.

5 Pour prévisualiser les effets de la conversion dans le document, sélectionnez Aperçu. Cet aperçu devient plus fidèle si vous sélectionnez Aplatir l'image.

6 Cliquez sur OK.

Incorporation de profils dans des documents enregistrés

Lors de l'enregistrement dans un format de fichier prenant en charge les profils ICC incorporés, les informations de profil des documents avec description sont incorporées par défaut. Les documents sans description sont enregistrés par défaut sans profils incorporés.

Vous pouvez indiquer si un profil doit ou non être incorporé lors de l'enregistrement d'un document ; vous pouvez aussi demander à convertir les couleurs dans l'espace du profil d'épreuve et à incorporer plutôt le profil d'épreuve. Toutefois, la modification du comportement d'incorporation de profil n'est recommandée qu'aux utilisateurs expérimentés maîtrisant la gestion des couleurs.

Pour modifier le comportement d'incorporation d'un profil dans un document :

1 Choisissez Fichier > Enregistrer sous.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour activer ou désactiver l'incorporation du profil colorimétrique actif du document, sélectionnez ou désélectionnez l'option Profil ICC (Windows) ou Incorporer le profil de couleur (Mac OS). Cette option n'est disponible que pour le format Photoshop natif (.psd) et pour les formats PDF, JPEG, TIFF, EPS, DCS et PICT.
- Pour activer ou désactiver l'incorporation du profil d'épreuve actif du document, sélectionnez ou désélectionnez l'option Utiliser le format d'épreuve (disponible uniquement pour les formats PDF, EPS, DCS 1.0 et DCS 2.0). Cette option convertit les couleurs du document dans l'espace de profil d'épreuve et permet de créer un fichier d'impression. Pour de plus amples informations sur la configuration d'un profil d'épreuve, voir la section « Epreuve à l'écran des couleurs », page 131.

3 Donnez un nom au document, choisissez d'autres options d'enregistrement, puis cliquez sur Enregistrer.

Obtention, installation et mise à jour de profils colorimétriques

Une gestion des couleurs précise et homogène exige des profils précis conformes aux normes ICC de tous vos périphériques couleur. Par exemple, en l'absence d'un profil exact de scanner, une image parfaitement numérisée peut sembler incorrecte dans un autre programme, simplement en raison des différences d'espace colorimétrique entre le scanner et le programme d'affichage de l'image. Cette représentation faussée peut vous conduire à apporter des « corrections » inutiles, qui vous feront perdre du temps, voire risqueront de détériorer une image déjà

satisfaisante. Avec un profil exact, le programme qui importe l'image peut corriger les différences de gamme et afficher les couleurs réelles d'une numérisation.

Une fois que vous avez généré des profils exacts, ceux-ci fonctionnent dans toutes les applications compatibles avec votre système de gestion des couleurs. Pour obtenir des profils, vous avez le choix entre les méthodes suivantes, les plus efficaces étant citées en premier :

• Générez des profils personnalisés pour vos périphériques particuliers à l'aide d'un équipement de profilage professionnel.

• Utilisez les paramètres de la boîte de dialogue CMJN personnalisé pour décrire votre périphérique, puis enregistrez ces paramètres en tant que profil colorimétrique.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Création de profils CMJN personnalisés » dans l'aide en ligne.

• Procurez-vous un profil créé par le fabriquant. Malheureusement, ces profils ne tiennent pas compte des légères différences existant naturellement entre les machines (voire entre des modes identiques mis au point par le même fabricant) ou qui se développent à l'usage.

• Remplacez-le par un profil disponible susceptible de convenir à l'espace colorimétrique du périphérique. Par exemple, de nombreux scanners Mac OS ayant été optimisés pour l'espace colorimétrique d'un moniteur RVB Apple, vous pouvez essayer d'utiliser un profil de moniteur Apple pour ces périphériques ; pour un scanner Windows sans profil, essayez d'utiliser l'espace colorimétrique sRVB. Veillez à vérifier les images créées avec le profil avant d'utiliser celui-ci en mode de production.

Ajout de profils de périphériques au système de gestion des couleurs

Vous pouvez ajouter des profils colorimétriques à votre système, pour les faire figurer comme options dans la boîte de dialogue Couleurs. Pour éviter toute confusion lors de la manipulation de profils, supprimez les profils des périphériques que ni vous, ni votre groupe de travail, n'utilisez. Une fois que vous avez ajouté un profil à l'emplacement recommandé sur votre système, il peut être nécessaire de le charger ou de redémarrer Photoshop pour que ce profil apparaisse dans la boîte de dialogue Couleurs.

Remarque : *dans Mac OS, vous pouvez organiser le dossier Profils ColorSync en créant d'autres dossiers à l'intérieur, ou en ajoutant des alias à d'autres dossiers. Cependant, les dossiers imbriqués peuvent provoquer des conflits avec certaines applications, comme Adobe PressReady.*

Pour ajouter des profils à votre système :

Copiez les profils à l'un des emplacements recommandés suivants :

• (Windows 2000) WinNT/System/Spool/Drivers/Color.

• (Windows NT) WinNT/System32/Color.

• (Windows 98) Windows/System/Color.

• (Mac OS) Dossier Système/Profils ColorSync.

Remarque : *si vous utilisez ColorSync 2.5 mais que vous avez déjà utilisé des versions antérieures, il se peut que certains profils soient restés dans le dossier ColorSync™ de votre disque dur (Dossier Système/Préférences). Pour des raisons de compatibilité avec ColorSync version 2.5 ou ultérieure, stockez les profils dans le sous-dossier Profils ColorSync du dossier Système.*

Mise à jour des profils

Les caractéristiques de reproduction des couleurs d'un périphérique couleur changeant avec le temps, réétalonnez les périphériques à intervalles réguliers et générez des profils mis à jour. En fonction du périphérique, les profils restent valables environ un mois. Certains moniteurs compensent automatiquement le vieillissement des luminophores.

Par ailleurs, réétalonnez un périphérique lorsque vous modifiez les facteurs qui influent sur l'étalonnage. Par exemple, réétalonnez votre moniteur dès que vous changez l'éclairage de la pièce ou le réglage de luminosité de l'écran.

Création d'un profil de moniteur ICC

Votre moniteur affichera des couleurs plus fidèles si vous utilisez la gestion des couleurs et des profils ICC exacts. L'utilitaire Adobe Gamma, automatiquement installé dans le dossier Panneau de configuration, vous permet d'étalonner et de caractériser votre moniteur en fonction d'une norme, puis d'enregistrer les paramètres sous forme de profil conforme à la norme ICC accessible à tout programme utilisant votre système de gestion des couleurs. Cet étalonnage permet d'éliminer toute projection de couleur dans le moniteur, de rendre les gris aussi neutres que possible et de normaliser l'affichage de l'image sur différents moniteurs.

Bien qu'Adobe Gamma soit un utilitaire d'étalonnage et de profilage efficace, les utilitaires matériels sont plus précis. Si vous disposez d'un tel utilitaire capable de générer un profil conforme à la norme ICC, utilisez-le à la place d'Adobe Gamma. Par ailleurs, veillez à n'utiliser qu'un seul utilitaire d'étalonnage pour afficher votre profil, car l'emploi de plusieurs utilitaires peut donner des couleurs incorrectes.

Pour de plus amples informations, voir les rubriques « Etalonnage ou caractérisation d'un moniteur », « A propos des paramètres d'étalonnage du moniteur », « Recommandations pour la création d'un profil de moniteur ICC » et « Etalonnage avec Adobe Gamma » dans l'aide en ligne.


5



Chapitre 5 : Sélection

Pour modifier partiellement une image dans Adobe Photoshop ou Adobe ImageReady, commencez par sélectionner la zone à modifier. Une zone sélectionnée apparaît à l'intérieur d'un cadre (ou rectangle) de sélection, matérialisé par une ligne pointillée. La zone située à l'extérieur du cadre de sélection est protégée pendant que vous déplacez, copiez, peignez la zone isolée ou lui appliquez des effets spéciaux.

Vous avez le choix entre différents outils spécialisés pour créer les cadres de sélection.

A propos des sélections

Dans la mesure où votre image comporte deux types de données différents (bitmap et vectoriel), deux ensembles d'outils distincts sont nécessaires pour sélectionner chaque type de données. Vous pouvez utiliser les cadres de sélection pour sélectionner des pixels. Lorsque vous sélectionnez des pixels, vous sélectionnez des informations qui dépendent de la résolution dans l'image. Pour de plus amples informations sur les images bitmap et les graphiques vectoriels, voir la section « A propos des images bitmap et des graphiques vectoriels », page 91.

Vous pouvez également créer des sélections à l'aide des outils Plume ou Forme, qui permettent de créer des contours précis appelés *tracés*. Un tracé est une forme vectorielle qui ne contient pas de pixels (voir la section « Déplacement, copie et collage de sélections et de calques », page 149). Vous pouvez convertir des tracés en sélections et, inversement, des sélections en tracés (voir la section « Conversion entre les tracés et les cadres de sélection (Photoshop) », page 180).

Dans Photoshop, vous pouvez utiliser la commande Extraire pour isoler un objet de son arrière-plan et rendre l'arrière-plan transparent. Vous pouvez également effectuer des sélections complexes en utilisant des masques (voir la section « Enregistrement d'une sélection de masque », page 200).

Définition de sélections de pixels

Vous pouvez sélectionner des pixels dans une image en faisant glisser avec les outils Rectangle de sélection ou Lasso ou en ciblant des zones colorées avec l'outil Baguette magique. Dans Photoshop, vous pouvez également utiliser la commande Plage de couleurs. Toute nouvelle sélection remplace la précédente. En outre, vous pouvez créer des sélections en effectuant un ajout ou une soustraction dans une sélection existante, en sélectionnant une zone située à l'intersection d'autres sélections ou en réunissant une nouvelle sélection et la sélection en cours.

Utilisation du menu Sélection

Vous pouvez utiliser les commandes du menu Sélection pour sélectionner tous les pixels, désélectionner ou resélectionner.

Pour sélectionner tous les pixels sur un calque à l'intérieur des limites de la zone de travail :

1 Sélectionnez le calque dans la palette Calques.

2 Choisissez Sélection > Tout sélectionner.

Pour désélectionner des sélections :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez Sélection > Désélectionner.

• Si vous utilisez l'outil Rectangle de sélection, Rectangle de sélection arrondi (ImageReady), Ellipse de sélection ou Lasso, cliquez dans l'image en dehors de la zone sélectionnée.

Pour resélectionner la dernière sélection :

Choisissez Sélection > Resélectionner.

Utilisation des outils de sélection

Les outils de sélection permettent de sélectionner des rectangles, des ellipses, des rectangles arrondis (ImageReady), ainsi que des lignes et des colonnes de 1 pixel. Par défaut, vous faites glisser le cadre de sélection à partir du coin.

Pour utiliser les outils de sélection :

1 Sélectionnez un outil de sélection :

• Rectangle de sélection ( ), pour définir une sélection rectangulaire.

• Rectangle de sélection arrondi ( ), pour sélectionner un rectangle arrondi, comme un bouton sur une page Web (ImageReady).

• Ellipse de sélection ( ), pour sélectionner une ellipse.

• Rectangle de sélection 1 rangée ( ) ou Rectangle de sélection 1 colonne ( ), pour définir un cadre correspondant à une rangée ou une colonne d'une largeur de 1 pixel.

2 Dans la barre d'options, indiquez si vous voulez ajouter une nouvelle sélection ( ), ajouter à une sélection ( ), soustraire d'une sélection ( ) ou sélectionner une zone située à l'intersection d'autres sélections ( ).

3 Spécifiez un paramètre de contour progressif dans la barre d'options. Activez ou désactivez le lissage pour le rectangle arrondi ou l'ellipse de sélection (voir la section « Lissage des contours d'une sélection », page 147).

4 Choisissez un style pour le rectangle, le rectangle arrondi ou l'ellipse de sélection dans la barre d'options :

• Normal, pour déterminer les proportions du cadre de sélection en faisant glisser.

• Rapport L/H, pour définir un rapport largeur/hauteur. Entrez les valeurs (les valeurs décimales sont acceptées) correspondant au rapport largeur/hauteur à utiliser. Par exemple, pour tracer un rectangle de sélection dont la largeur est deux fois plus grande que la hauteur, entrez 2 pour la largeur et 1 pour la hauteur.

• Taille fixe, pour affecter des valeurs définies à la hauteur et à la largeur du cadre de sélection. Entrez des nombres entiers (correspondant chacun à un nombre de pixels). N'oubliez pas que le nombre de pixels nécessaires à la création d'une sélection d'un centimètre dépend de la résolution de l'image (voir la section « A propos de la taille et de la résolution d'image », page 92).

5 Pour aligner votre sélection sur des repères, une grille, des tranches ou les limites d'un document, utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Choisissez Affichage > Magnétisme ou Affichage > Magnétisme (sous-menu) et choisissez une commande. Le cadre de sélection peut venir s'ancrer sur les limites d'un document et sur plusieurs extras Photoshop. Cet ancrage est commandé à l'aide du menu Magnétisme (voir la section « Utilisation du magnétisme », page 152).

• (ImageReady) Choisissez Affichage > Magnétisme > Repères.

6 Utilisez l'une des méthodes suivantes pour définir une sélection :

• Avec l'outil Rectangle de sélection, Rectangle de sélection arrondi ou Ellipse de sélection, faites glisser sur la zone à sélectionner. Maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous faites glisser pour forcer la sélection à un carré ou un cercle. Pour définir le cadre de sélection à partir de son centre, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée lorsque vous faites glisser.

• Si vous utilisez l'outil Rectangle de sélection 1 rangée ou 1 colonne, cliquez près de la zone à sélectionner, puis faites glisser la sélection jusqu'à l'emplacement exact. Si aucune sélection n'est visible, augmentez l'agrandissement de la vue de votre image.

Pour repositionner un rectangle, un rectangle arrondi ou une ellipse de sélection, faites glisser pour créer le cadre de sélection, sans relâcher le bouton de la souris. Appuyez ensuite sur la barre d'espacement et, tout en la maintenant enfoncée, continuez de faire glisser. Si le cadre de sélection a déjà été défini, faites glisser depuis l'intérieur de la sélection.

Utilisation des outils Lasso, Lasso polygonal et Lasso magnétique

Les outils Lasso et Lasso polygonal vous permettent de tracer des segments de droite et des segments à main levée pour le cadre de sélection. Avec l'outil Lasso magnétique (Photoshop), le cadre s'aligne sur les bords des zones définies de l'image.

L'outil Lasso magnétique est plus particulièrement utile pour sélectionner rapidement des objets avec des bords complexes sur des arrière-plans très contrastés.

Pour utiliser l'outil Lasso :

1 Sélectionnez l'outil Lasso ( ), puis sélectionnez des options (voir la section « Définition des options pour les outils Lasso, Lasso polygonal et Lasso magnétique », page 142).

2 Faites glisser pour tracer un cadre de sélection à main levée.

3 Pour tracer un cadre de sélection avec des segments rectilignes, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez pour délimiter les extrémités des segments. Vous pouvez permuter entre le tracé de segments à main levée et le tracé de segments rectilignes.

4 Pour effacer les segments tracés récemment, appuyez sur la touche Suppr jusqu'à la disparition de tous les points d'ancrage du segment à supprimer.

5 Pour fermer le cadre de sélection, relâchez le bouton de la souris sans maintenir la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

Pour utiliser l'outil Lasso polygonal :

1 Sélectionnez l'outil Lasso polygonal ( ), puis sélectionnez des options (voir la section « Définition des options pour les outils Lasso, Lasso polygonal et Lasso magnétique », page 142).

2 Cliquez dans l'image pour définir le point de départ.

3 Effectuez une ou plusieurs des opérations suivantes :

• Pour tracer un segment de droite, placez le pointeur à l'endroit où vous voulez que le premier segment finisse et cliquez. Faites de même pour les segments suivants.

• Pour tracer un segment à main levée, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser. Relâchez ensuite la touche Alt ou Option et le bouton de la souris.

• Pour effacer les segments droits qui ont été tracés récemment, appuyez sur la touche Suppr.

4 Fermez le cadre de sélection :

• Placez le pointeur de l'outil Lasso polygonal sur le point de début (un cercle fermé apparaît à côté du pointeur) et cliquez.

• Si le pointeur ne se trouve pas sur le point de début, cliquez deux fois sur le pointeur de l'outil Lasso polygonal ou cliquez tout en appuyant sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS).

Pour utiliser l'outil Lasso magnétique (Photoshop) :

1 Sélectionnez l'outil Lasso magnétique ( ) et sélectionnez des options (voir la section « Définition des options pour les outils Lasso, Lasso polygonal et Lasso magnétique », page 142).

2 Cliquez dans l'image pour définir le premier point d'ancrage. Les points d'ancrage permettent de fixer le cadre de sélection.

3 Pour tracer un segment à main levée, déplacez le pointeur le long du contour à tracer (vous pouvez également faire glisser en maintenant le bouton de la souris enfoncé).

Le segment le plus récent du cadre de sélection reste actif. Au fur et à mesure que vous déplacez le pointeur, le segment actif vient s'ancrer sur le contour de l'image le plus marqué, en fonction de la valeur Largeur définie pour la détection dans la barre d'options. Périodiquement, l'outil Lasso magnétique ajoute des points d'ancrage au cadre de sélection afin d'ancrer les segments précédents.

4 Si le cadre ne s'ancre pas sur le contour voulu, cliquez une fois pour ajouter manuellement un point d'ancrage. Continuez de tracer le contour et ajoutez des points d'ancrage si besoin est.

5 Pour basculer provisoirement vers les autres outils Lasso, utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour activer l'outil Lasso, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser en appuyant sur le bouton de la souris.

• Pour activer l'outil Lasso polygonal, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez.

6 Pour effacer les segments et les points d'ancrage dessinés récemment, appuyez sur la touche Suppr jusqu'à la disparition de tous les points d'ancrage correspondant au segment voulu.

7 Fermez le cadre de sélection.

• Pour fermer le cadre avec un segment magnétique à main levée, cliquez deux fois ou appuyez sur Entrée (ou Retour).

• Pour fermer le cadre avec un segment droit, cliquez deux fois tout en la maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

• Pour fermer le cadre, faites glisser jusqu'au point de début et cliquez.

Définition des options pour les outils Lasso, Lasso polygonal et Lasso magnétique

Les options des outils Lasso permettent de personnaliser la façon dont les différents outils Lasso détectent et sélectionnent un contour.

Pour définir les options des outils Lasso :

1 Sélectionnez l'outil si besoin est.

2 Dans la barre d'options, indiquez si vous voulez ajouter une nouvelle sélection ( ), ajouter à une sélection existante ( ), soustraire d'une sélection ( ) ou sélectionner une zone située à l'intersection d'autres sélections ( ).

3 Définissez les options de contour progressif et de lissage (voir la section « Lissage des contours d'une sélection », page 147).

4 Pour l'outil Lasso magnétique (Photoshop), définissez les options suivantes :

- Pour spécifier une largeur de détection, entrez un nombre de pixels compris entre 1 et 40 dans la zone Largeur. Le lasso magnétique détecte les contours jusqu'à une distance du pointeur correspondant à la valeur indiquée.
- Pour définir la sensibilité du lasso aux contours dans l'image, entrez une valeur comprise entre 1 et 100 % dans la zone Déviation du contour. Une valeur élevée permet de détecter uniquement les contours qui contrastent nettement avec leur environnement ; une valeur faible permet de détecter les contours moins contrastés.
- Pour définir le rythme auquel le lasso définit les points d'ancrage, entrez une valeur comprise entre 0 et 100 dans la zone Fréquence. Plus la valeur est élevée, plus le cadre de sélection est ancré rapidement.

Sur une image dont les contours sont bien définis, vous pouvez utiliser un lasso plus large et un contour plus contrasté pour tracer le cadre de manière approximative. Sur une image dont les contours sont moins nets, utilisez une largeur inférieure et un contour moins contrasté pour tracer le cadre avec une plus grande précision.

- Pour changer le curseur du lasso de façon à indiquer la valeur Largeur correspondante dans la barre d'options, appuyez sur la touche de verrouillage numérique du clavier. Changez le curseur lorsque l'outil est sélectionné, mais pas en cours d'utilisation.
- Si vous travaillez avec un stylet, sélectionnez ou désélectionnez l'option Pression du stylet. Lorsque l'option est sélectionnée, une augmentation de la pression du stylet provoque une diminution de la largeur du contour.

Pendant la création d'une sélection, vous pouvez appuyer sur la touche] pour augmenter la largeur du lasso magnétique de 1 pixel ou sur la touche [pour la diminuer de 1 pixel.

Utilisation de l'outil Baguette magique

L'outil Baguette magique permet de sélectionner une zone colorée de façon homogène (par exemple, une fleur rouge) sans être obligé de tracer son contour. Il vous suffit de spécifier la gamme de couleurs, ou *tolérance,* pour les sélections effectuées avec cet outil.

Remarque : *il est impossible d'utiliser l'outil Baguette magique sur une image en mode Bitmap.*

Pour utiliser l'outil Baguette magique :

1 Sélectionnez l'outil Baguette magique ( ).

2 Dans la barre d'options, indiquez si vous voulez ajouter une nouvelle sélection ( ), ajouter à une sélection existante ( ), soustraire d'une sélection ( ) ou sélectionner une zone située à l'intersection d'autres sélections ( ). Le curseur de l'outil Baguette magique change en fonction de l'option sélectionnée.

3 Dans la zone Tolérance, entrez une valeur en pixels comprise entre 0 et 255. Une valeur peu élevée sélectionne les couleurs très similaires à la couleur du pixel sur laquelle vous cliquez ; une valeur élevée sélectionne une plage de couleurs plus étendue.

4 Pour définir un contour lisse, sélectionnez Lissé (voir la section « Lissage des contours d'une sélection », page 147).

5 Pour sélectionner uniquement les zones adjacentes qui utilisent les mêmes couleurs, sélectionnez Pixels contigus. Sinon, tous les pixels utilisant les mêmes couleurs seront sélectionnés.

6 Pour sélectionner les couleurs en utilisant les données de tous les calques visibles, sélectionnez Utiliser tous les calques. A défaut, l'outil Baguette magique sélectionne les couleurs exclusivement sur le calque actif.

7 Dans l'image, cliquez sur la couleur que vous voulez sélectionner. Si vous avez sélectionné Pixels contigus, tous les pixels adjacents dans la plage de tolérance sont sélectionnés. Sinon, tous les pixels dans la plage de tolérance sont sélectionnés.

Utilisation de la commande Plage de couleurs (Photoshop)

La commande Plage de couleurs sélectionne une couleur ou un sous-ensemble de couleurs dans une sélection existante ou une image complète. Si vous souhaitez remplacer une sélection, veillez à tout désélectionner avant d'appliquer cette commande.

Pour affiner une sélection existante, utilisez plusieurs fois la commande Plage de couleurs afin de sélectionner un sous-ensemble de couleurs. Par exemple, pour sélectionner les zones vertes dans une sélection cyan, sélectionnez Cyans dans la boîte de dialogue Plage de couleurs, puis cliquez sur OK. Rouvrez ensuite la boîte de dialogue Plage de couleurs et sélectionnez Verts (les résultats sont subtils, car la technique sélectionne des portions de couleurs dans un mélange de couleurs).

Pour sélectionner une plage de couleurs avec la pipette :

1 Choisissez Sélection > Plage de couleurs.

2 Dans la liste déroulante Sélection, choisissez l'outil Pipette ( ).

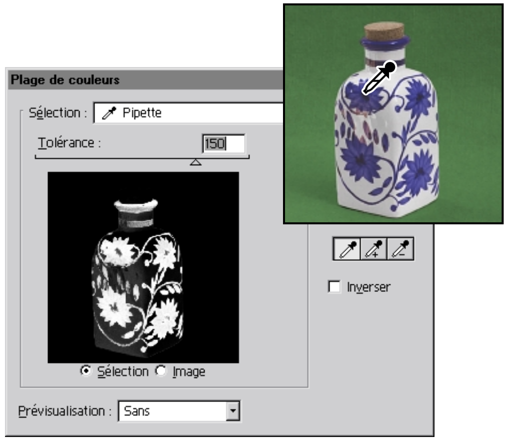
3 Sélectionnez l'une des options d'affichage :

• Sélection, pour n'afficher que la sélection au fur et à mesure que vous la composez.

• Image, pour afficher toute l'image. Par exemple, vous pouvez échantillonner une partie de l'image qui ne se trouve pas à l'écran.

Pour passer alternativement de l'aperçu de l'image à celui de la sélection dans la boîte de dialogue Plage de couleurs, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS).

4 Pointez sur l'image ou la zone d'aperçu et cliquez pour prélever les couleurs à inclure.



Couleur d'échantillonnage

5 Ajustez la plage des couleurs en entrant une valeur dans la zone Tolérance ou en faisant glisser le curseur correspondant. Indiquez une valeur de tolérance inférieure pour réduire la plage de couleurs sélectionnée. L'option Tolérance sélectionne partiellement les pixels en définissant le degré d'inclusion des couleurs dans la sélection (tandis que l'option Tolérance associée à la baguette magique et au pot de peinture étend la plage des couleurs qui sont entièrement sélectionnées).



L'accroissement de la tolérance étend la sélection.

6 Affinez la sélection en procédant comme suit :

• Pour ajouter des couleurs, sélectionnez la pipette + et cliquez dans la zone d'aperçu ou l'image.

• Pour supprimer des couleurs, sélectionnez la pipette - et cliquez dans la zone d'aperçu ou l'image.

Pour activer temporairement la pipette +, maintenez la touche Maj enfoncée. Pour activer temporairement la pipette -, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

7 Pour afficher un aperçu de la sélection dans la fenêtre de l'image, choisissez l'une des options suivantes dans le menu Aperçu :

• Niveaux de gris affiche la sélection telle qu'elle apparaîtrait sur une couche en niveaux de gris.

• Cache noir affiche la sélection en couleur sur un fond noir.

• Cache blanc affiche la sélection en couleur sur un fond blanc.

• Masque affiche la sélection en fonction des réglages de masque définis (voir la section « Création de masques temporaires en mode Masque (Photoshop) », page 197).

8 Pour revenir à la sélection originale, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur Réinitialiser.

9 Cliquez sur OK pour valider la sélection.

Pour sélectionner une plage de couleurs avec des couleurs prédéfinies :

1 Choisissez Sélection > Plage de couleurs.

2 Dans le menu déroulant Sélection, choisissez une couleur ou une gamme de tons. L'option Couleurs non imprimables n'est opérationnelle que pour les images RVB et Lab. Une couleur non imprimable est une couleur RVB ou Lab que le processus d'impression couleur ne permet pas d'imprimer (voir la section « Gammes de couleurs (Photoshop) », page 114).

3 Cliquez sur Sélection pour afficher les zones sélectionnées dans la zone d'aperçu.

4 Pour afficher un aperçu de la sélection dans la fenêtre de l'image, choisissez l'une des options suivantes dans le menu Aperçu :

• Sans, pour n'afficher aucun aperçu dans la fenêtre d'image.

• Niveaux de gris, pour afficher la sélection telle qu'elle apparaîtrait sur une couche en niveaux de gris.

• Cache noir, pour afficher la sélection en couleur sur un fond noir.

• Cache blanc, pour afficher la sélection en couleur sur un fond blanc.

• Masque, pour afficher la sélection en fonction des réglages de masque définis (voir la section « Création de masques temporaires en mode Masque (Photoshop) », page 197).

5 Pour rétablir la sélection originale, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, puis cliquez sur Réinitialiser.

6 Cliquez sur OK pour valider la sélection.

Remarque : *si le message « Aucun pixel n'est sélectionné à plus de 50 % » s'affiche, le cadre de sélection ne sera pas visible. Vous avez peut-être sélectionné une couleur, comme le rouge, alors que l'image ne contenait pas la couleur complètement saturée.*

Pour enregistrer et charger les réglages de plages de couleurs :

Utilisez les boutons Enregistrer et Charger de la boîte de dialogue Plage de couleurs pour enregistrer et réutiliser les paramètres en cours.

Création de sélections à partir de tranches (ImageReady)

Si vous créez une tranche dans ImageReady, elle peut être convertie en une sélection.

Pour créer une sélection à partir d'une tranche :

1 Sélectionnez une tranche (voir la section « Sélection de tranches », page 276).

2 Choisissez Sélection > Créer une sélection depuis une tranche.

Ajustement des sélections de pixels

Vous pouvez ajuster et affiner vos sélections de pixels avec les outils de sélection et différentes commandes du menu Sélection.

Vous pouvez, en outre, appliquer des déformations géométriques pour modifier la forme d'un cadre de sélection.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Transformation d'objets en deux dimensions » dans l'aide en ligne.

Déplacement, masquage ou inversion d'une sélection

Vous pouvez déplacer un cadre de sélection dans une image, masquer un cadre de sélection et intervertir une sélection de façon à sélectionner la partie non sélectionnée d'une image.

Pour déplacer un cadre de sélection :

1 A l'aide d'un outil de sélection, sélectionnez Nouvelle sélection (■) dans la barre d'options et pointez à l'intérieur du cadre de sélection. Le pointeur change de forme, signe que vous pouvez déplacer la sélection ().

2 Faites glisser le cadre de sélection de façon à délimiter une autre zone de l'image. Le cadre peut sortir partiellement de la zone de travail. Lorsque vous le faites glisser de nouveau vers son emplacement initial, le contour d'origine réapparaît intact. Vous pouvez également le faire glisser vers une autre fenêtre d'image.

Pour définir le mouvement d'une sélection :

- Pour contraindre le déplacement à un multiple de 45 °, faites glisser, puis continuez en maintenant la touche Maj enfoncée.
- Pour déplacer la sélection par incréments de 1 pixel, utilisez les touches directionnelles.
- Pour déplacer la sélection par incréments de 10 pixels, maintenez la touche Maj enfoncée et utilisez les flèches directionnelles.

Pour masquer ou afficher les contours de la sélection :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez Affichage > Afficher les extras. Cette commande affiche ou masque également : (Photoshop) les contours de la sélection, le tracé de destination, les tranches et les annotations ou (ImageReady) les contours de la sélection, les tranches, les cartes-images, les limites du texte, la ligne de base du texte et la sélection de texte (voir la section « Utilisation des extras », page 77).
- Choisissez Affichage > Afficher > Contours de la sélection. Cette opération masque ou affiche les contours de la sélection. Elle ne concerne que la sélection active. Les contours de la sélection réapparaissent lorsque vous effectuez une autre sélection.

Pour sélectionner les parties non sélectionnées d'une image :

Choisissez Sélection > Intervertir.

Vous pouvez utiliser cette option pour sélectionner un objet placé sur un fond de couleur unie. Sélectionnez le fond avec l'outil Baguette magique, puis intervertissez la sélection.

Ajustement manuel des sélections

Vous pouvez utiliser les outils de sélection pour effectuer des ajouts ou des retraits dans les sélections de pixels existantes.

Avant d'effectuer un ajout ou une soustraction manuelle dans une sélection, réglez les paramètres de contour progressif et de lissage dans la barre d'options sur les valeurs utilisées dans la sélection initiale (voir la section « Lissage des contours d'une sélection », page 147).

Pour ajuster les sélections numériquement, voir la rubrique « Ajustement numérique des sélections » dans l'aide en ligne.

Pour effectuer un ajout à une sélection ou sélectionner une autre zone :

1 Définissez une sélection.

2 A l'aide d'un outil de sélection, effectuez l'une des opérations suivantes :

• Sélectionnez l'option Ajouter à la sélection ( ) dans la barre d'options et faites glisser.

• Appuyez sur la touche Maj (un signe + apparaît en regard du pointeur) et, tout en la maintenant enfoncée, faites glisser pour ajouter une autre sélection.

Pour soustraire d'une sélection :

1 Définissez une sélection.

2 A l'aide d'un outil de sélection, effectuez l'une des opérations suivantes :

• Sélectionnez l'option Soustraire de la sélection ( ) dans la barre d'options et faites glisser pour délimiter une zone située à l'intersection d'autres sélections.

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) (un signe - apparaît en regard du pointeur) enfoncée et faites glisser pour soustraire une autre sélection.

Pour sélectionner uniquement une zone située à l'intersection d'autres sélections :

1 Définissez une sélection.

2 A l'aide d'un outil de sélection, effectuez l'une des opérations suivantes :

• Sélectionnez l'option Restreindre la sélection ( ), dans la barre d'options et faites glisser.

• Maintenez enfoncées les touches Alt+Maj (Windows) ou Option+Maj (Mac OS) (une croix apparaît en regard du pointeur) et faites glisser sur la partie de la sélection originale à sélectionner.

Lissage des contours d'une sélection

Deux méthodes sont à votre disposition pour lisser les bords crénelés d'une sélection : le lissage et le contour progressif.

Lissage Lisse les bords crénelés d'une sélection en adoucissant la transition de couleur entre les pixels du bord et ceux de l'arrière-plan. Dans la mesure où seuls les pixels du bord changent, aucun détail n'est perdu. Le lissage est utile lorsque des sélections sont coupées, copiées et collées pour créer des images composites.

Le lissage est disponible pour les outils Lasso, Lasso polygonal, Lasso magnétique, Rectangle de sélection arrondi, Ellipse de sélection et Baguette magique (sélectionnez un outil pour afficher sa barre d'options). Vous devez toutefois spécifier l'option de lissage avant d'utiliser ces outils. En effet, une fois la sélection effectuée, vous ne pouvez plus ajouter de lissage.

Contour progressif Atténue les bords en créant une zone de transition entre la sélection et les pixels situés autour de celle-ci. Cet effet de flou peut provoquer la perte de détails sur le contour de la sélection.

Le contour progressif est disponible pour les outils Rectangle de sélection, Lasso, Lasso polygonal et Lasso magnétique. Vous pouvez soit l'appliquer au moment où vous utilisez l'outil, soit l'ajouter à une sélection existante. Les effets de contour progressif deviennent visibles lorsque vous déplacez, coupez, copiez ou remplissez la sélection.

Pour utiliser le lissage :

1 Sélectionnez l'outil Lasso, Lasso polygonal, Lasso magnétique, Rectangle de sélection arrondi, Ellipse de sélection ou Baguette magique.

2 Sélectionnez Lissage dans la barre d'options.

Pour appliquer un contour progressif à un outil de sélection :

1 Sélectionnez l'un des outils Lasso ou Rectangle de sélection.

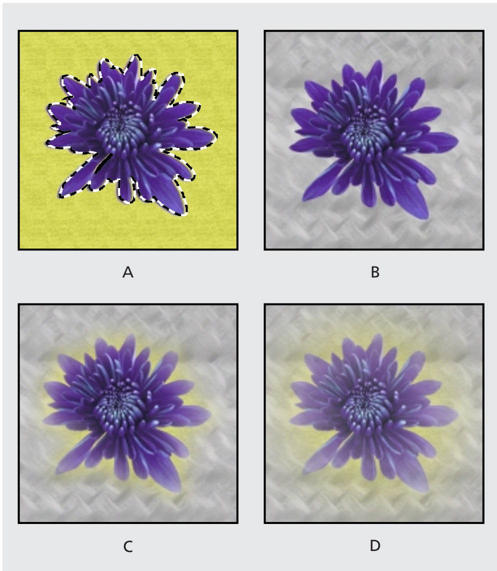
2 Entrez une valeur pour l'option Contour progressif dans la barre d'options. Cette valeur définit la largeur du contour progressif. Elle est comprise entre 1 et 250 pixels.

Pour appliquer un contour progressif à une sélection existante :

1 Choisissez Sélection > Contour progressif.

2 Entrez une valeur dans la zone Rayon et cliquez sur OK.

Remarque : *lorsque vous effectuez une petite sélection en spécifiant un rayon de contour progressif important, la sélection obtenue risque d'être si peu perceptible que son contour sera invisible. Ce dernier ne pourra donc pas être sélectionné. Si le message « Aucun pixel n'est sélectionné à plus de 50 % » s'affiche, diminuez le rayon du contour progressif ou augmentez la taille de la sélection. A défaut, cliquez sur OK pour accepter le masque avec son paramètre actuel et créer une sélection dont les contours sont invisibles.*



A. *Sélection originale* ***B.*** *Contour progressif : 0* ***C.*** *Contour progressif : 10* ***D.*** *Contour progressif : 30*

Déplacement, copie et collage de sélections et de calques

Vous pouvez déplacer ou copier des sélections et des calques dans ou entre des images Photoshop, et même entre des images Photoshop et d'autres applications.

Déplacement de sélections et de calques dans une image

L'outil Déplacement vous permet de faire glisser une sélection ou un calque vers un nouvel emplacement dans l'image. Vous pouvez, en laissant la palette Infos ouverte, connaître la distance exacte du déplacement.

Pour définir les options de l'outil Déplacement :

1 Sélectionnez l'outil Déplacement ( ).

2 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la barre d'options :

• Sélection automatique du calque, pour sélectionner le premier calque comportant des pixels sous l'outil Déplacement, plutôt que le calque sélectionné.

• Afficher le cadre de sélection, pour afficher le cadre de sélection autour de l'élément sélectionné.

• Si plusieurs éléments sont sélectionnés, vous pouvez choisir l'une des options d'alignement.

Pour déplacer une sélection ou un calque :

1 Sélectionnez l'outil Déplacement ( ).

Pour activer l'outil Déplacement lorsqu'un autre outil est sélectionné, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée. Cette technique ne fonctionne pas avec les outils Plume ( ), Plume libre ( ), Sélection directe ( ), Main ( ) ou les outils de point d'ancrage ( ), ( ) et ( ). Maintenez la touche Commande (Mac OS) enfoncée pour activer l'outil Déplacement lorsque vous utilisez les outils de forme ( ), ( ), ( ), ( ), ( ) et ( ).

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Placez le pointeur à l'intérieur du cadre de sélection et faites glisser la sélection vers un nouvel emplacement. Si vous avez sélectionné plusieurs zones, elles se déplacent toutes ensemble.

• Sélectionnez le calque à déplacer et faites-le glisser vers un nouvel emplacement.

Copie de sélections ou de calques

Vous pouvez utiliser l'outil Déplacement pour copier les sélections que vous faites glisser dans ou entre des images Photoshop. Vous pouvez également copier et déplacer des sélections à l'aide des commandes Copier, Copier avec fusion, Couper et Coller. L'utilisation de l'outil Déplacement exige cependant moins de mémoire, car le Presse-papiers n'est pas autant sollicité qu'avec ces commandes.

• La commande Copier copie la zone sélectionnée sur le calque actif.

• La commande Copier avec fusion crée une copie fusionnée de tous les calques visibles dans la zone sélectionnée.

• La commande Coller colle une sélection coupée ou copiée dans une autre partie de l'image ou dans une autre image sous forme de nouveau calque.

(Photoshop) La commande Coller dedans colle une sélection coupée ou copiée dans une autre sélection de la même image ou d'une image différente. La sélection source est collée dans un nouveau calque, et le cadre de sélection cible est converti en masque de fusion (voir la section « Masquage de parties d'un calque », page 237).

N'oubliez pas, lors du collage d'une sélection ou d'un calque entre deux images de résolution différente, que les données collées gardent leurs dimensions en pixels. La zone collée peut de ce fait sembler disproportionnée dans la nouvelle image. A l'aide de la commande Taille de l'image, définissez une

résolution identique pour les images source et cible avant l'opération de copier/coller (voir la section « Définition d'une résolution recommandée pour une image (Photoshop) », page 99).

Suivant vos paramètres de gestion des couleurs et le profil colorimétrique associé au fichier (ou aux données importées), vous pouvez être invité à indiquer comment vous voulez traiter les informations sur les couleurs dans le fichier (ou les données importées). Pour de plus amples informations, voir la section « A propos des règles de gestion des couleurs », page 125.

Pour copier une sélection :

1 Sélectionnez la zone à copier.

2 Choisissez Edition > Copier ou Edition > Copier avec fusion.

Pour copier une sélection avec la méthode de glisser-déposer :

1 Sélectionnez l'outil Déplacement (▶✥) ou activez-le en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée.

2 Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser la sélection à copier et à déplacer.

Lors de la copie entre deux images, faites glisser la sélection de la fenêtre active vers la fenêtre cible. Si aucun élément n'est sélectionné, le calque actif est entièrement copié. Lorsque vous faites glisser la sélection sur une autre fenêtre, une bordure en surbrillance apparaît autour de la fenêtre si vous pouvez y déposer la sélection.

Pour créer plusieurs copies d'une sélection dans une image :

1 Sélectionnez l'outil Déplacement (▶✥) ou activez-le en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée.

2 Copiez la sélection :

- Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser la sélection.
- Pour copier la sélection en décalant la réplique de 1 pixel, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Macintosh) enfoncée et appuyez sur une touche fléchée.
- Pour copier la sélection en décalant la réplique de 10 pixels, maintenez les touches Alt+Maj (Windows) ou Option+Maj (Mac OS) enfoncées et appuyez sur une touche fléchée.

Tant que vous maintenez la touche Alt ou Option enfoncée, chaque pression sur une touche fléchée duplique la sélection en décalant la réplique du nombre de pixels indiqué par rapport à la réplique précédente.

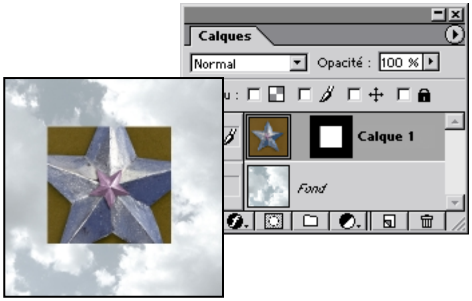
Pour coller une sélection dans une autre (Photoshop) :

1 Coupez ou copiez la partie de l'image à coller.

2 Sélectionnez la partie de l'image dans laquelle coller la sélection. Les sélections source et cible peuvent se trouver dans la même image ou dans deux images Photoshop distinctes.

3 Choisissez Edition > Coller dedans. Le contenu de la sélection source apparaît masquée par la sélection cible.

Dans la palette Calques, la vignette du calque correspondant à la sélection source apparaît à côté de celle du masque de fusion correspondant à la sélection cible. Le calque et le masque de fusion ne sont pas liés : vous pouvez les déplacer indépendamment l'un de l'autre.



Sélection source collée dans la sélection cible

Pour de plus amples informations sur la modification de masques de fusion, voir la section « Application et suppression de masques de calque », page 242.

4 Sélectionnez l'outil Déplacement (▸✢) ou activez-le en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée, puis faites glisser le contenu de la sélection source jusqu'à ce que la partie concernée apparaisse à travers le masque.

5 Pour faire apparaître plus ou moins l'image située au-dessous du calque, cliquez sur la vignette du masque de fusion dans la palette Calques, sélectionnez un outil de dessin, puis peignez le masque :

- en noir pour masquer davantage l'image située au-dessous du calque ;
- en blanc pour révéler davantage l'image située au-dessous du calque ;
- en gris pour révéler partiellement l'image située au-dessous du calque.

6 Une fois satisfait du résultat, choisissez Calque > Fusionner avec le calque inférieur pour fusionner le nouveau calque et le masque de fusion avec le calque sous-jacent et rendre les modifications définitives.

Copie entre deux applications avec la méthode du glisser-déposer

La fonction de glisser-déposer vous permet de copier et déplacer des images entre Photoshop ou ImageReady et d'autres applications.

Sous Windows, l'application doit être compatible OLE. Pour dupliquer une image entière par glisser-déposer, faites glisser l'image à l'aide de l'outil Déplacement. Pour copier un objet OLE contenant des données au format PSD, utilisez le Presse-papiers OLE (voir votre documentation Windows).

Sous Mac OS, l'application doit prendre en charge Mac OS Drag Manager et vous devez utiliser la version 8.5, 8.6 ou 9.0 du système.

Si vous faites glisser des images vectorielles à partir d'Adobe Illustrator ou d'autres applications utilisant le Presse-papiers d'Illustrator, ces images sont pixellisées : les lignes et les courbes de l'image définies mathématiquement sont converties en pixels (bits d'une image bitmap). Pour copier une image vectorielle sous forme de tracé dans Adobe Photoshop, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée tout en faisant glisser l'image depuis Adobe Illustrator. Pour copier du texte, vous devez d'abord le vectoriser.

Copie entre deux applications au moyen du Presse-papiers

Vous avez souvent la possibilité d'utiliser la commande Couper ou Copier pour copier des sélections entre Photoshop ou ImageReady et d'autres applications. La sélection coupée ou copiée reste dans le Presse-papiers jusqu'à ce que vous coupiez ou copiez une autre sélection.

Dans certains cas, le contenu du Presse-papiers est converti en image *pixellisée*. Photoshop vous avertit avant de pixelliser une image vectorielle.

Remarque : *l'image est pixellisée en fonction de la résolution du fichier dans lequel vous la collez.*

Pour modifier la préférence d'exportation du Presse-papiers (Photoshop) :

1 Choisissez Edition > Préférences > Général.

2 Sélectionnez Exporter le Presse-papiers pour enregistrer le contenu de Photoshop dans le Presse-papiers lorsque vous quittez le programme. Si vous ne cochez pas cette case, le contenu est supprimé à la fermeture du programme.

3 Cliquez sur OK.

Pour coller une illustration PostScript depuis une autre application :

1 Sélectionnez votre illustration dans l'application et choisissez Edition > Copier. Les applications permettant de créer des illustrations PostScript incluent Adobe Illustrator (versions 5.0 à 8.0), Adobe Dimensions® et Adobe Streamline™.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « A propos des formats de fichier » dans l'aide en ligne.

2 Dans Photoshop ou ImageReady, sélectionnez l'image dans laquelle coller la sélection.

3 Choisissez Edition > Coller.

4 (Photoshop) Dans la boîte de dialogue, sélectionnez l'une des options suivantes :

- Coller en tant que pixels, pour pixelliser l'image collée. La pixellisation convertit les images vectorielles définies mathématiquement en pixels.
- Coller en tant que tracé, pour coller la copie sous forme de tracé dans la palette Tracés. Pour copier du texte depuis Illustrator, vous devez d'abord le vectoriser.
- Coller en tant que calque de la forme, pour créer un nouveau calque de la forme utilisant le tracé comme masque de calque.

5 Si vous avez choisi Coller en tant que pixels à l'étape précédente, vous pouvez choisir Lissage dans la barre d'options pour obtenir une transition progressive entre les bords de la sélection et les pixels environnants (voir la section « Lissage des contours d'une sélection », page 147).

Remarque : *si vous avez déjà fusionné les données et essayez d'extraire de nouveau les données pixellisées, utilisez les commandes Cache (voir la section « Suppression des pixels de la frange d'une sélection (Photoshop) », page 154).*

6 Cliquez sur OK (Photoshop).

Utilisation du magnétisme

Le magnétisme permet de positionner avec précision des contours de sélection, des recadrages, des tranches, des outils de dessin, des tracés et des objets en les alignant sur des repères, des tranches, des limites de document et (Photoshop) une grille. Vous pouvez activer le magnétisme pour toute combinaison des options incluses dans le sous-menu Magnétisme.

Pour choisir des options dans le sous-menu Magnétisme :

Choisissez Affichage > Magnétisme, puis sélectionnez dans le sous-menu :

• Les options de magnétisme que vous voulez utiliser conjointement : Repères, Tranches et/ou Limites du document.

(Photoshop) Vous pouvez également choisir l'option Grille dans le sous-menu Magnétisme.

• Choisissez Tout si vous souhaitez activer le magnétisme pour toutes les options disponibles dans le sous-menu.

• Choisissez Sans si vous souhaitez désactiver le mécanisme pour toutes les options.

Pour activer ou désactiver le magnétisme :

Choisissez Affichage > Magnétisme.

Lorsque vous avez activé le magnétisme, une coche apparaît en regard des options sélectionnées dans le sous-menu Magnétisme. Lorsque le magnétisme est désactivé, un point (Windows) ou un tiret (Mac OS) apparaît en regard des options sélectionnées dans le sous-menu Magnétisme.

***Remarque :** la désactivation du magnétisme désactive provisoirement le magnétisme pour les options sélectionnées dans le sous-menu Magnétisme. Cependant, les options du sous-menu Magnétisme en regard desquelles apparaissent des points (Windows) ou des tirets (Mac OS) sont toujours sélectionnées.*

Pour activer l'une des options de magnétisme sélectionnées lorsque le magnétisme est désactivé :

1 Le magnétisme étant désactivé, choisissez Affichage > Magnétisme. Un point (Windows) ou un tiret (Mac OS) apparaît en regard des options de magnétisme sélectionnées, mais inactives.

2 Si vous choisissez l'une de ces options, le magnétisme est activé pour cette option exclusivement et automatiquement désactivé pour toutes les autres options.

Mémorisation et récupération des sélections

Vous avez la possibilité de mémoriser et de récupérer des sélections pour les réutiliser (voir la section « Enregistrement d'une sélection de masque », page 200).

Pour mémoriser une sélection :

Choisissez Sélection > Mémoriser la sélection.

Pour récupérer une sélection enregistrée (Photoshop) :

1 Choisissez Sélection > Récupérer la sélection, puis entrez les options dans la boîte de dialogue Récupérer la sélection.

2 Cliquez sur OK pour charger la sélection (voir la section « Récupération d'une sélection dans une image », page 201).

Pour récupérer une sélection enregistrée (ImageReady) :

Choisissez Sélection > Récupérer la sélection, puis choisissez une option dans le sous-menu.

Suppression de sélections

Pour supprimer une sélection, choisissez Edition > Effacer ou appuyez sur la touche Retour arrière (Windows) ou Suppression (Mac OS). Pour couper une sélection dans le Presse-papiers, choisissez Edition > Couper.

Lorsque vous supprimez une sélection sur un fond ou un calque avec la case Conserver les zones transparentes cochée dans la palette Calques, l'emplacement d'origine est remplacé par la couleur de fond. Lorsque vous supprimez une sélection sur un calque sans avoir coché la case Conserver les zones transparentes, l'emplacement d'origine est remplacé par la transparence du calque.

Suppression des pixels de la frange d'une sélection (Photoshop)

Lorsque vous déplacez ou collez une sélection lissée, cette dernière inclut certains pixels voisins du cadre de sélection. Il peut en résulter une frange ou un halo sur le contour de la sélection collée. Les commandes du sous-menu Cache vous permettent de modifier les pixels du contour qui sont gênants.

• La commande Supprimer la frange remplace la couleur des pixels de la frange par la couleur des pixels voisins qui ne contiennent aucune des couleurs de fond. Si, par exemple, vous sélectionnez un objet jaune sur un fond bleu et que vous déplacez la sélection, une partie du fond bleu est sélectionnée et déplacée avec l'objet. La commande Supprimer la frange permet de remplacer les pixels bleus par des pixels jaunes.

• Les commandes Retirer le cache noir et Retirer le cache blanc sont utiles pour coller sur un fond différent une sélection qui a été lissée sur un fond blanc ou noir. Un texte noir lissé sur un fond blanc, par exemple, est bordé de pixels gris qui sont visibles sur un fond coloré.

Vous pouvez également supprimer des franges à l'aide des curseurs Fusion avancée de la boîte de dialogue Style de calque, qui vous permettent de supprimer certaines zones du calque, ou de les rendre transparentes. Dans ce cas, vous rendez les zones noires ou blanches transparentes. Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur les curseurs pour les séparer ; cela vous permet de supprimer les pixels de la frange et de conserver un contour lisse.

Pour réduire la frange d'une sélection :

1 Choisissez Calque > Cache > Supprimer la frange.

2 Dans la zone Largeur, entrez la distance sur laquelle remplacer les pixels. Dans la plupart des cas, une distance de 1 ou 2 pixels est suffisante.

3 Cliquez sur OK.

Pour supprimer la frange d'une sélection :

Choisissez Calque > Cache > Retirer le cache noir ou Retirer le cache blanc.

1 Réglez l'affichage à votre convenance.

• Pour agrandir une zone, sélectionnez l'outil Zoom ( ) dans la boîte de dialogue et cliquez dans l'aperçu. Pour réduire une image, maintenez la touche Alt (Windows) ou Mac OS) enfoncée lorsque vous cliquez.

• Pour visualiser une zone différente, sélectionnez l'outil Main dans la boîte de dialogue et faites glisser dans l'image de l'aperçu.

Extraction d'objets de leur arrière-plan (Photoshop)

La commande Extraire offre un moyen ingénieux d'isoler un objet de premier plan et d'effacer son arrière-plan sur un calque. Même les objets dont les bords sont sinueux, complexes ou indéfinissables peuvent désormais être détourés avec un minimum d'intervention manuelle.

Remarque : *pour les situations les plus simples, vous pouvez utiliser la gomme d'arrière-plan.*

Pour extraire un objet, utilisez les outils de la boîte de dialogue Extraire. Commencez par tracer une sélection délimitant les contours de l'objet et définissez l'intérieur de l'objet. Vous pouvez ensuite prévisualiser et recommencer l'extraction ou retoucher le résultat autant de fois que nécessaire. Lorsque vous effectuez l'extraction, Photoshop rend l'arrière-plan transparent. Les pixels sur le contour de l'objet ont perdu les composants de couleur issus de l'arrière-plan et peuvent donc être fusionnés avec un nouvel arrière-plan sans produire un effet de halo.

Vous pouvez rajouter l'opacité à l'arrière-plan et créer d'autres effets en utilisant la commande Edition > Estomper après une extraction.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Fusion des effets des filtres (Photoshop) » dans l'aide en ligne.

Pour extraire un objet de son arrière-plan :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque contenant l'objet à extraire. Si vous sélectionnez un calque d'arrière-plan, il devient un calque normal après l'extraction.

Pour ne perdre aucune information de l'image originale, dupliquez le calque ou faites un instantané de l'image originale.

Remarque : *si le calque contient une sélection, l'extraction efface l'arrière-plan uniquement dans la zone sélectionnée.*

2 Choisissez Image > Extraire.

Définissez la partie de l'image à extraire en utilisant les outils et les aperçus de cette boîte de dialogue Extraire. Vous pouvez, si besoin, redimensionner la boîte de dialogue en faisant glisser son coin inférieur droit.

3 Définissez les options des outils dans la boîte de dialogue (vous pouvez à tout moment changer ces paramètres).

• Dans la zone Epaisseur, tapez une valeur ou faites glisser le curseur pour définir la largeur des outils Sélecteur de contour, Gomme, Nettoyage et Retouche de contour.

• Dans la zone Sélection, choisissez l'une des couleurs prédéfinies ou choisissez Autre si vous voulez définir une couleur personnalisée pour la sélection.

• Dans la zone Fond choisissez l'une des couleurs prédéfinies ou choisissez Autre si vous voulez définir une couleur personnalisée pour la zone couverte par l'outil Remplissage.

• Si vous sélectionnez un contour bien défini, utilisez la sélection optimisée. Cette option vous permet d'obtenir une sélection qui épouse exactement la largeur du contour, quelle que soit l'épaisseur de pinceau actuellement sélectionnée. La sélection optimisée permet d'améliorer considérablement l'extraction lorsque l'objet et l'arrière-plan ont des couleurs similaires ou incluent des textures.

4 Réglez l'affichage à votre convenance :

• Pour agrandir une zone, sélectionnez l'outil Zoom ( ) dans la boîte de dialogue et cliquez dans l'aperçu. Pour réduire une zone, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée lorsque vous cliquez.

• Pour visualiser une zone différente, sélectionnez l'outil Main dans la boîte de dialogue et faites glisser sur l'aperçu de l'image.

5 Définissez le contour de l'objet à extraire.

• Pour tracer une sélection qui délimite le contour de l'objet, sélectionnez l'outil Sélecteur de contour ( ) dans la boîte de dialogue et faites glisser la sélection de façon à ce qu'elle chevauche légèrement l'objet au premier plan et l'arrière-plan.

Utilisez l'option Sélection optimisée pour tracer des contours plus nets. Utilisez un pinceau épais pour couvrir des contours fins et complexes, où le premier plan se fond dans l'arrière-plan (cheveux, arbres, etc.).

Si vous utilisez l'option Sélection optimisée pour marquer le contour d'un objet situé à proximité d'un autre contour, diminuez l'épaisseur du pinceau si les bords qui sont en conflit retirent la sélection du contour de l'objet. Si le contour de l'objet inclut une couleur uniforme d'un côté et des contrastes accentués de l'autre côté, laissez le contour de l'objet à l'intérieur de la zone du pinceau, mais centrez celui-ci sur la couleur uniforme.

- Si l'intérieur de l'objet est bien défini, assurez-vous que la sélection l'englobe intégralement. Vous n'avez pas besoin de sélectionner les zones où l'objet touche les limites de l'image. Si l'intérieur de l'objet n'est pas bien défini, assurez-vous que la sélection couvre entièrement l'objet.
- Pour baser la sélection sur une sélection enregistrée dans une couche alpha, choisissez cette couche alpha dans le menu Couche. La couche alpha doit être basée sur une sélection de la zone du contour. Si vous modifiez une sélection basée sur une couche, le nom de la couche dans le menu est remplacé par l'intitulé Personnalisée.
- Pour effacer la sélection, sélectionnez l'outil Gomme ( ) dans la boîte de dialogue et faites glisser sur la sélection. Pour effacer entièrement la sélection, appuyez sur les touches Alt+Retour arrière (Windows) ou Option+Suppression (Mac OS).

6 Définissez la zone au premier plan.

- Si l'intérieur de l'objet est bien défini, sélectionnez l'outil Remplissage ( ) dans la boîte de dialogue. Cliquez à l'intérieur de l'objet pour le remplir (lorsque vous cliquez sur une zone remplie avec l'outil Remplissage, le remplissage est supprimé).
- Si l'objet est particulièrement compliqué ou n'a pas d'intérieur bien défini, assurez-vous que la sélection couvre entièrement l'objet et sélectionnez Forcer le premier plan. Sélectionnez l'outil Pipette ( ) dans la boîte de dialogue, puis cliquez à l'intérieur de l'objet pour prélever un échantillon de la couleur du premier plan ou cliquez dans la zone de texte Couleur et sélectionnez la couleur du premier plan à l'aide d'un sélecteur de couleur. Cette technique se prête mieux aux objets qui contiennent des tons d'une même couleur.

7 Cliquez sur Aperçu pour prévisualiser l'objet extrait ou passez à l'étape 10 pour extraire l'objet sans prévisualisation.



Zone sélectionnée et remplie, avec objet extrait

Effectuez un agrandissement si besoin est, puis définissez les options de prévisualisation :

- Utilisez les options du menu Vue pour basculer entre l'aperçu de l'image originale et celui de l'image extraite.
- Utilisez les options du menu Afficher pour prévisualiser l'objet extrait sur un cache d'arrière-plan coloré ou comme masque en niveaux de gris. Pour afficher un arrière-plan transparent, choisissez Sans.
- Sélectionnez Afficher le sélecteur ou Afficher le remplissage pour afficher la sélection ou le remplissage de l'objet.

8 S'il y a lieu, répétez l'extraction pour améliorer les résultats (une fois l'opération terminée, vous pouvez procéder aux dernières retouches, comme indiqué à l'étape 9 de la procédure) :

- Pour effectuer une autre extraction après avoir ajusté la sélection et le remplissage, répétez les étapes 5, 6 et 7 de la procédure.
- Pour effectuer une autre extraction avec de nouveaux paramètres, modifiez les paramètres Lisser, Forcer le premier plan ou Couleur et répétez l'étape 7 de la procédure.

Remarque : *pour spécifier le degré de lissage de l'objet extrait, entrez une valeur dans la zone Lisser ou faites glisser le curseur correspondant. Nous vous conseillons de commencer avec une valeur nulle ou minime afin d'éviter une atténuation excessive des détails. Si le résultat de l'extraction comporte des aspérités, essayez d'augmenter la valeur de lissage pour les supprimer dans la prochaine extraction.*

9 Retouchez le résultat si besoin est.

- Pour effacer les traces de l'arrière-plan dans la zone extraite, utilisez l'outil Nettoyage ( ). Cet outil diminue l'opacité et son effet est cumulatif. Vous pouvez également vous servir de l'outil Nettoyage pour remplir les vides dans l'objet extrait. Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée lorsque vous faites glisser pour rajouter l'opacité.
- Pour modifier le contour de l'objet extrait, utilisez l'outil Retouche de contour ( ). L'outil accentue les contours et son effet est cumulatif. En l'absence de contour net, l'outil Retouche de contour ajoute de l'opacité à l'objet ou soustrait de l'opacité de l'arrière-plan.

10 Cliquez sur OK pour opérer l'extraction finale. Sur le calque, tous les pixels situés en dehors de l'objet extrait deviennent transparents.

Remarque : *pour obtenir de meilleurs résultats dans le nettoyage des pixels isolés, utilisez les outils Nettoyage et Retouche de contour dans la boîte de dialogue Extraire. Vous pouvez également effectuer des retouches après l'extraction en utilisant les outils Gomme d'arrière-plan et Forme d'historique dans la boîte à outils.*


6



Chapitre 6 : Dessin et édition

Les outils de dessin vous permettent de créer et de modifier des formes vectorielles. Vous pouvez traiter des formes sur des calques de forme et en tant que tracés ; vous pouvez également créer des formes pixellisées et les modifier ensuite avec les outils de peinture. Les outils de dessin offrent un moyen simple de créer des boutons, des barres de navigation et d'autres éléments employés sur les pages Web.

Les autres outils et commandes vous permettent de transformer et de retoucher une image.

Dessin et peinture

Lorsque vous créez des graphiques sur un ordinateur, il convient d'établir une distinction entre les opérations de dessin et les opérations de peinture. *Peindre* signifie changer les couleurs des pixels à l'aide d'un outil de peinture. Vous pouvez appliquer les couleurs graduellement, avec des contours lissés et des transitions, et manipuler des pixels individuellement grâce aux effets de filtres puissants. Toutefois, lorsque vous avez appliqué un coup de pinceau, il n'existe aucune méthode simple permettant de le sélectionner intégralement et de le déplacer dans l'image.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Peinture » dans l'aide en ligne.

Dessiner, en revanche, signifie créer des formes définies en tant qu'objets géométriques (également appelés *objets vectoriels*). Si, par exemple, vous dessinez un cercle avec l'outil Ellipse, ce cercle est défini par un rayon, un emplacement et une couleur spécifiques. Vous pouvez sélectionner rapidement le cercle entier et le déplacer ou modifier son contour afin de le déformer (voir la section « A propos des images bitmap et des graphiques vectoriels », page 91).

L'utilisation de formes offre plusieurs avantages :

- Les formes sont des éléments orientés objet : vous pouvez les sélectionner, les redimensionner ou les déplacer rapidement, modifier leur contour (ou *tracé*) et leurs attributs (épaisseur du trait, couleur de fond, style de remplissage, etc.). Vous pouvez utiliser des formes pour définir des sélections et créer des bibliothèques de formes personnalisées avec le Gestionnaire des paramètres prédéfinis.
- Les formes ne dépendent pas de la résolution : elles conservent des contours précis lorsque vous les redimensionnez, les imprimez sur une imprimante PostScript, les enregistrez dans un fichier PDF ou les importez dans une application graphique vectorielle.

Création de formes et de tracés

Les outils Plume et les outils de forme proposent plusieurs options pour la création de formes et de tracés :

- Vous pouvez créer une forme sur un nouveau calque. La forme est automatiquement remplie avec la couleur de premier plan sélectionnée ; mais vous pouvez facilement remplacer la couleur, le dégradé ou le motif du fond. Le contour de la forme est enregistré dans un masque de calque qui apparaît dans la palette Tracés.
- Dans Photoshop, vous pouvez créer un nouveau tracé de travail. Un tracé de travail est un tracé provisoire qui ne fait pas partie de votre image tant qu'il n'est pas appliqué d'une façon ou d'une autre. Si vous voulez conserver un tracé de travail pour l'utiliser ultérieurement, vous pouvez l'enregistrer dans la palette Tracés.
- Les outils de forme vous permettent de créer une forme pixellisée sur un calque existant. La forme est automatiquement remplie avec la couleur de premier plan courante. Une forme pixellisée ne peut pas être modifiée comme un objet vectoriel.

A propos des outils de dessin dans Photoshop et ImageReady

Ayez à l'esprit les différences suivantes lorsque vous utilisez les outils de dessin dans Photoshop et ImageReady :

• Les outils Plume, Polygone et Forme personnalisée sont disponibles uniquement dans Photoshop.

• Dans Photoshop, vous pouvez utiliser les outils de dessin pour créer un tracé de travail ; dans ImageReady, vous n'avez pas la possibilité de créer un tracé de travail.

• Dans Photoshop, vous pouvez tracer plusieurs formes sur un calque et définir l'interaction entre les formes qui se chevauchent. Dans ImageReady, vous pouvez seulement dessiner une forme sur un calque.

• Dans Photoshop, vous pouvez modifier les formes après les avoir dessinées. Dans ImageReady, vous pouvez déplacer et transformer les formes, mais vous n'avez pas la possibilité de les modifier.

Création de calques de forme

Vous avez la possibilité de créer un *calque de forme* avec un outil Forme ou Plume. Sur le plan technique, un calque de forme est un calque de remplissage avec un masque de calque ; le calque de remplissage définit la couleur de la forme, tandis que le masque de calque définit son contour géométrique. Vous pouvez changer la couleur et les autres attributs d'une forme en modifiant son calque de remplissage et en lui appliquant des styles de calque. Vous pouvez changer le contour d'une forme en modifiant son masque de calque (voir les sections « Utilisation de calques de réglage ou de remplissage (Photoshop) », page 242 et « Edition d'un masque de calque (Photoshop) », page 240).

Pour créer un nouveau calque de forme :

1 Définissez une couleur de premier plan.

2 Sélectionnez l'outil Rectangle (▭), Rectangle arrondi (▢), Ellipse (⬭) ou Trait (╲) ; en outre, dans Photoshop, sélectionnez l'outil Polygone (⬡), Forme personnalisée (✸), Plume (✒) ou Plume libre (✒).

3 Dans la barre d'options, cliquez sur le bouton Créer un nouveau calque de forme (⧠) et définissez les options suivantes :

• Choisissez un style de calque dans la palette Style de calque pour appliquer un style de calque prédéfini à la forme.

• Choisissez un mode de fusion de calque dans le menu Mode.

• Définissez l'opacité du calque dans la zone Opacité ou à l'aide du curseur correspondant.

• (Photoshop) Si vous utilisez l'outil Forme personnalisée, sélectionnez une forme prédéfinie dans la palette Formes (voir la section « Utilisation des palettes déroulantes », page 62).

• Définissez les autres options spécifiques à l'outil (voir les sections « Définition des options des outils de forme », page 164, « Création de dessins avec l'outil Plume », page 167 et « Dessin avec l'outil Plume libre », page 169).

4 Si vous utilisez un outil de forme, faites glisser dans l'image pour dessiner la forme. Si vous utilisez un outil Plume, cliquez ou faites glisser dans l'image pour dessiner la forme (voir la section « Utilisation des outils Plume (Photoshop) », page 166).

5 (Photoshop) Pour créer plusieurs éléments de forme dans le même calque de forme, continuez de dessiner des formes :

• Choisissez une option de zone de forme pour déterminer ce qui se produit à l'intersection des formes qui se chevauchent (voir la section « Création de formes se chevauchant (Photoshop) », page 171).

• Sélectionnez un autre outil dans la boîte à outils pour changer d'outil de dessin. Lorsque vous utilisez un outil de forme, vous pouvez également sélectionner un outil de forme différent dans la barre d'options

6 (Photoshop). Cliquez sur le bouton OK ( ) dans la barre d'options ou appuyez sur la touche Entrée ou Retour pour abandonner les outils de dessin.

Création d'un tracé de travail (Photoshop)

Un *tracé de travail* est un tracé provisoire qui apparaît dans la palette Tracés et définit le contour d'une forme. Il existe plusieurs façons d'utiliser les tracés :

• Vous pouvez utiliser un tracé comme masque de calque afin de masquer certaines zones d'un calque (voir la section « Masquage de parties d'un calque », page 237).

• Vous pouvez convertir un tracé en une sélection afin d'utiliser une forme pour sélectionner des pixels dans une image (voir la section « Conversion entre les tracés et les cadres de sélection (Photoshop) », page 180).

• Vous pouvez éditer un tracé pour modifier sa forme (voir la section « Edition de tracés (Photoshop) », page 172).

• Vous pouvez définir un tracé comme masque de calque pour une image entière. Cela est utile lorsque vous exportez des images vers une application de mise en page ou d'édition vectorielle.

Créez un nouveau tracé dans la palette Tracés avant de commencer à dessiner pour enregistrer automatiquement le tracé de travail en tant que tracé nommé.

Pour créer un nouveau tracé de travail :

1 Sélectionnez l'outil Rectangle ( ), Rectangle arrondi ( ), Ellipse ( ), Polygone ( ), Trait ( ), Forme personnalisée ( ), Plume ( ) ou Plume libre ( ).

2 Dans la barre d'options, cliquez sur le bouton Créer un nouveau tracé de travail ( ) et définissez les autres options propres à l'outil (voir les sections « Définition des options des outils de forme », page 164, « Création de dessins avec l'outil Plume », page 167 et « Dessin avec l'outil Plume libre », page 169).

Si vous utilisez l'outil Forme personnalisée, sélectionnez une forme prédéfinie dans la palette Formes (voir la section « Utilisation des palettes déroulantes », page 62).

3 Si vous utilisez un outil de forme, faites glisser dans l'image pour dessiner le tracé. Si vous utilisez un outil Plume, cliquez ou faites glisser dans l'image pour dessiner le tracé (voir la section « Utilisation des outils Plume (Photoshop) », page 166).

4 Pour créer plusieurs éléments dans le tracé, continuez de dessiner :

• Choisissez une option de zone de forme pour déterminer ce qui se produit à l'intersection des segments et des éléments de tracé qui se chevauchent (voir la section « Création de formes se chevauchant (Photoshop) », page 171).

• Sélectionnez un autre outil dans la boîte à outils pour changer d'outil de dessin. Lorsque vous utilisez un outil de forme, vous pouvez également sélectionner un outil de forme différent dans la barre d'options.

5 Cliquez sur le bouton OK (☑) dans la barre d'options ou appuyez sur la touche Entrée ou Retour pour abandonner les outils de dessin.

Pour resélectionner le tracé de travail, sélectionnez Tracé de travail dans la palette Tracés (voir la section « Utilisation de la palette Tracés (Photoshop) », page 171).

Création de formes pixellisées

Comme leur nom l'indique, les formes pixellisées ne sont pas des objets vectoriels. Créer une forme pixellisée revient à définir une sélection et à la remplir avec la couleur de premier plan. Il n'est pas possible de modifier une forme pixellisée comme un objet vectoriel.

Pour créer une forme pixellisée :

1 Sélectionnez un calque. Vous ne pouvez pas créer une forme pixellisée sur un calque basé sur des éléments vectoriels (un calque de forme ou de texte).

2 Définissez une couleur de premier plan.

3 Sélectionnez l'outil Rectangle (▭), Rectangle arrondi (▢), Ellipse (⬭) ou Trait (╲) ; en outre, dans Photoshop, sélectionnez l'outil Polygone (⬠) ou Forme personnalisée (✹).

4 Dans la barre d'options, cliquez sur le bouton Créer une nouvelle zone remplie (□) et définissez les options suivantes :

• Choisissez un mode de fusion de calque dans le menu Mode.

• Définissez l'opacité du calque dans la zone Opacité ou à l'aide du curseur correspondant.

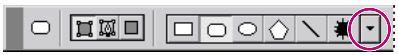
• Sélectionnez Lissé pour fusionner les pixels du contour de la forme avec les pixels environnants.

• Définissez les autres options spécifiques à l'outil (voir les sections « Définition des options des outils de forme », page 164, « Création de dessins avec l'outil Plume », page 167 et « Dessin avec l'outil Plume libre », page 169).

5 Faites glisser dans l'image pour définir la forme. Continuez de dessiner des formes si besoin est. Pour changer d'outil, sélectionnez un autre outil de forme dans la boîte à outils ou la barre d'options.

Utilisation des outils de forme

Les outils de forme permettent de dessiner des lignes, des rectangles, des rectangles arrondis et des ellipses dans une image. Dans Photoshop, vous pouvez également dessiner des polygones et créer des bibliothèques à partir des formes personnalisées que vous voulez réutiliser et partager.



(Photoshop) Sélectionnez une forme dans la barre d'options et cliquez sur la flèche vers le bas pour afficher les options correspondant à la forme sélectionnée.

Définition des options des outils de forme

Chaque outil de forme propose des options spécifiques ; par exemple, vous pouvez définir des options qui permettent de dessiner un rectangle avec des dimensions fixes ou une ligne terminée par des flèches.

Pour définir les options spécifiques à un outil :

1 Sélectionnez un outil de forme.

2 Dans la barre d'options, définissez les options suivantes. Dans Photoshop, cliquez sur la flèche vers le bas (▾) en regard des boutons de forme pour afficher d'autres options.

Flèches : Début et Fin Permet d'ajouter une flèche à l'une ou/et l'autre des extrémités d'une ligne. Sélectionnez Début, Fin ou les deux pour spécifier à quelle(s) extrémité(s) de la ligne vous voulez ajouter une flèche. Dans ImageReady, cliquez sur Forme pour définir la forme de la flèche ; dans Photoshop, les options de forme apparaissent dans la boîte de dialogue. Entrez des valeurs dans les zones Largeur et Longueur pour définir les proportions de la flèche sous forme de pourcentage de la largeur de ligne (de 10 à 1 000 % pour la largeur et de 10 à 5 000 % pour la longueur). Entrez une valeur pour indiquer la concavité de la flèche (comprise entre –50 % et +50 %). La base du triangle représentant la flèche est plus ou moins creusée selon la concavité définie.

Remarque : *dans Photoshop, vous pouvez également modifier une flèche directement avec les outils de sélection et de dessin vectoriels.*

Cercle (Photoshop) Applique une contrainte pour transformer une ellipse en cercle.

Rayon (ImageReady) Spécifie le rayon d'angle utilisé dans un rectangle arrondi.

Proportions définies (Photoshop) Donne une forme personnalisée basée sur les proportions définies lors de sa création.

Taille définie (Photoshop) Crée une forme personnalisée basée sur la taille définie lors de sa création.

Taille fixe Crée une forme fixe (rectangle, rectangle arrondi, ellipse ou forme personnalisée) basée sur les valeurs entrées dans les zones Largeur et Hauteur.

A partir du centre (Photoshop) Crée un rectangle, un rectangle arrondi, une ellipse ou une forme personnalisée à partir du centre.

Côtés indentés de (Photoshop) Crée un polygone en forme d'étoile. Entrez un pourcentage dans la zone de texte pour définir le rapport entre les branches de l'étoile et son rayon. Une valeur de 50 % crée des branches dont la longueur équivaut à la moitié du rayon total de l'étoile ; plus la valeur est élevée, plus les branches sont aiguës et fines, plus elle est petite, plus les branches sont épatées.

Rapport L/H (Photoshop) Crée une forme proportionnelle (rectangle, rectangle arrondi ou ellipse) basée sur les valeurs entrées dans les zones Largeur et Hauteur.

Rayon (Photoshop) Pour les rectangles arrondis, définit le rayon d'angle. Pour les polygones, définit la distance entre le centre et les points externes de la forme.

Côtés (Photoshop) Définit le nombre de côtés d'un polygone.

Angles arrondis ou Branches arrondies (Photoshop) Arrondit les angles ou les branches d'un polygone.

Magnétisme des pixels (Photoshop) Ancre les côtés d'un rectangle ou d'un rectangle arrondi sur les bordures en pixels.

Carré (Photoshop) Applique une contrainte à un rectangle ou un rectangle arrondi pour le transformer en carré.

Libre (Photoshop) Permet de définir la largeur et la hauteur d'un rectangle, d'un rectangle arrondi, d'une ellipse ou d'une forme personnalisée en faisant glisser.

Epaisseur Détermine l'épaisseur d'une ligne en pixels.

Manipulation d'une forme en faisant glisser

Vous pouvez utiliser les touches de modification suivantes pour manipuler une forme en la faisant glisser :

- Maintenez la touche Maj enfoncée pour contraindre un rectangle ou un rectangle arrondi à un carré, une ellipse à un cercle ou la valeur d'un angle à un multiple de 45 °.
- Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour partir du centre de la forme.
- Maintenez la barre d'espacement enfoncée pour déplacer la forme sans changer sa taille ou ses proportions.

Ajout de formes à un calque de forme existant (Photoshop)

Une fois que vous avez créé un calque de forme, vous pouvez à tout moment y ajouter de nouvelles formes. Vous pouvez également vous servir des outils Sélection d'élément de tracé et Sélection directe pour déplacer, redimensionner et modifier les formes. Pour des détails complets sur l'utilisation de l'outil Sélection d'élément de tracé et l'outil Sélection directe, voir la section « Edition de tracés (Photoshop) », page 172.

Pour ajouter sur un calque de forme existant :

1 Sélectionnez le calque dans la palette Calques.

2 Sélectionnez un outil de dessin et définissez ses options (voir la section « Création de calques de forme », page 162).

3 Avant de dessiner, spécifiez une option de zone de forme dans la barre d'options (voir la section « Création de formes se chevauchant (Photoshop) », page 171).

4 Après avoir ajouté toutes les formes requises, cliquez sur le bouton OK (✓) dans la barre d'options ou appuyez sur la touche Entrée ou Retour pour abandonner les outils de dessin.

Enregistrement des formes personnalisées

Après avoir créé une forme, vous pouvez l'enregistrer en tant que forme personnalisée. La forme enregistrée apparaît dans la palette Formes. Pour de plus amples informations sur l'utilisation des palettes, voir la section « Utilisation des palettes déroulantes », page 62.

Pour enregistrer une forme ou un tracé en tant que forme personnalisée (Photoshop) :

1 Dans la palette Tracés, sélectionnez un tracé : un masque de calque pour un calque de forme, un tracé de travail ou un tracé mémorisé.

2 Choisissez Edition > Créer une forme personnalisée et, dans la boîte de dialogue Nom de la forme, entrez le nom de la nouvelle forme personnalisée. La nouvelle forme apparaît dans la palette Formes.

3 Pour enregistrer la nouvelle forme personnalisée dans la bibliothèque ouverte ou pour enregistrer une nouvelle bibliothèque, sélectionnez Enregistrer les formes dans le menu de la palette.

Vous pouvez également utiliser le Gestionnaire des paramètres prédéfinis pour gérer des bibliothèques de formes personnalisées (voir la section « Gestion de bibliothèques avec le gestionnaire des paramètres prédéfinis (Photoshop) », page 85).

Utilisation des outils Plume (Photoshop)

Les outils Plume vous permettent de créer ou de modifier des lignes droites, des courbes, des lignes à main levée et des formes. Vous pouvez les utiliser conjointement aux outils de forme pour créer des formes complexes.

Création de dessins avec l'outil Plume

L'outil Plume vous permet de créer des lignes droites et des courbes lisses et fluides avec plus de précision que l'outil Plume libre. Pour la plupart des utilisateurs, la plume est l'outil le mieux adapté au dessin et le plus précis.

Pour dessiner avec l'outil Plume :

1 Sélectionnez l'outil Plume ( ).

2 Dans la barre d'options, cliquez soit sur le bouton Créer un nouveau calque de forme ( ), soit sur le bouton Créer un nouveau tracé de travail ( ) (voir la section « Création de formes et de tracés », page 161).

3 Définissez les options suivantes propres à l'outil :

• Afficher le déplacement, pour prévisualiser les segments de tracé pendant que vous dessinez. Si vous avez défini au moins un point d'ancrage pour un tracé, Photoshop affiche le prochain segment proposé lorsque vous déplacez le pointeur dans l'image. Ce segment devient permanent seulement lorsque vous cliquez.

• Ajout/Suppression automatique, pour ajouter ou supprimer automatiquement les points d'ancrage pendant que vous dessinez.

4 Placez le pointeur plume à l'endroit où commencer le dessin et cliquez pour définir le premier point d'ancrage. Le point d'ancrage reste sélectionné (plein) jusqu'à la définition du point suivant.

5 Choisissez une option de zone de forme pour déterminer ce qui se produit à l'intersection des segments et des éléments de tracé qui se chevauchent (voir la section « Création de formes se chevauchant (Photoshop) », page 171).

6 Cliquez ou faites glisser pour définir les points d'ancrage des autres segments (voir les sections « Création de segments de droite avec l'outil Plume », page 167 et « Création de courbes avec l'outil Plume », page 168).

7 Terminez l'élément de tracé :

• Pour terminer un élément de tracé ouvert, cliquez sur l'outil Plume dans la boîte à outils ou maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez en dehors du tracé.

• Pour fermer un élément de tracé, placez le pointeur plume sur le premier point d'ancrage. Une petite boucle apparaît en regard de la pointe de la plume lorsqu'elle est placée correctement. Cliquez pour fermer le tracé.

Pour de plus amples informations sur les tracés fermés et ouverts, voir la section « A propos des points d'ancrage, des lignes directrices, des points directeurs et des éléments », page 172.

8 Dessinez d'autres éléments de tracé si besoin est.

9 Cliquez sur le bouton OK ( ) dans la barre d'options ou appuyez sur la touche Entrée ou Retour pour abandonner les outils de dessin.

Création de segments de droite avec l'outil Plume

Le segment le plus simple que vous puissiez dessiner avec l'outil Plume, en cliquant pour créer des points d'ancrage, est un segment de droite.

Pour dessiner des segments de droite :

1 Placez le pointeur plume à l'endroit où commencer le segment de droite et cliquez pour définir le premier point d'ancrage. Le point d'ancrage reste sélectionné (plein) jusqu'à la définition du point suivant.

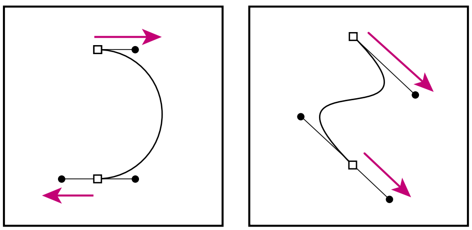
2 Cliquez de nouveau à l'endroit où doit se terminer le premier segment de la ligne droite ou maintenez la touche Maj enfoncée pour contraindre l'angle du segment à un multiple de 45 °.

3 Continuez de cliquer pour définir les points d'ancrage des autres segments. Le dernier point d'ancrage apparaît toujours sous la forme d'un carré plein, signe qu'il est sélectionné. Les points d'ancrage définis au préalable se transforment en carrés évidés au fur et à mesure que vous ajoutez d'autres points d'ancrage. Si l'option Ajout/Suppression automatique est sélectionnée, vous pouvez cliquer sur un point existant pour le supprimer.

Création de courbes avec l'outil Plume

Vous pouvez créer des courbes en faisant glisser l'outil Plume dans la direction voulue. Ayez à l'esprit les principes suivants lorsque vous dessinez des courbes :

• Faites toujours glisser le premier point directeur dans la direction de l'incurvation de la ligne et le second point directeur dans la direction opposée pour créer une seule courbe. Faites glisser les deux points directeurs dans la même direction pour créer une courbe en « S ».



Faites glisser dans la direction opposée pour créer une courbe lisse. Faites glisser dans la même direction pour créer une courbe en « S ».

• Lorsque vous dessinez une série de courbes lisses, tracez-les une par une, en plaçant des points d'ancrage au début et à la fin de chaque courbe, et non à la fin de la courbe. Utilisez un nombre de points d'ancrage aussi réduit que possible, en les espaçant au maximum.

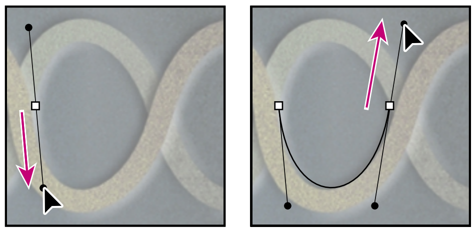
Pour de plus amples informations sur la construction des tracés, voir la section « A propos des points d'ancrage, des lignes directrices, des points directeurs et des éléments », page 172.

Pour tracer une courbe :

1 Placez le pointeur à l'endroit où commencer la courbe et maintenez le bouton de la souris enfoncée. Le premier point d'ancrage apparaît et le pointeur prend la forme d'une flèche.

2 Faites glisser dans la direction voulue. Le pointeur entraîne à sa suite l'un des deux points directeurs. Maintenez la touche Maj enfoncée pour contraindre l'outil à un multiple de 45 ° et relâchez le bouton de la souris après avoir positionné le premier point directeur.

La longueur et la pente de la ligne directrice déterminent la forme du segment de courbe. Vous pouvez ajuster un ou les deux côtés de la ligne directrice ultérieurement.

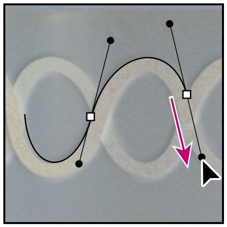


Faites glisser dans la direction de la courbe pour définir le premier point d'ancrage. Faites glisser dans la direction opposée pour terminer le segment de courbe.

3 Placez le pointeur à l'endroit où le segment de courbe doit s'arrêter et faites glisser dans la direction opposée pour le terminer.

4 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

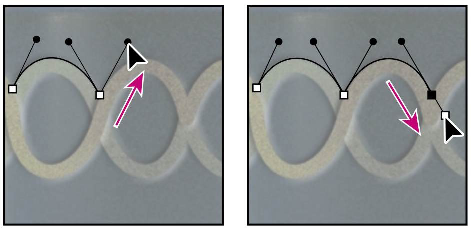
• Pour créer le segment suivant d'une courbe lisse, placez le pointeur à l'endroit où ce segment doit s'arrêter et faites glisser le pointeur dans la direction opposée à la courbe.



Faites glisser dans la direction opposée à la courbe pour créer le segment suivant.

• Pour changer brusquement la direction de la courbe, relâchez le bouton de la souris, puis maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser le point directeur dans la direction de la courbe. Relâchez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et le bouton de la souris, déplacez le pointeur à l'endroit où le segment doit s'arrêter et faites glisser dans la direction opposée pour le terminer.

• Pour « casser » les lignes directrices d'un point d'ancrage, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser les lignes.



Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser le point directeur vers la courbe. Relâchez la touche et faites glisser dans la direction opposée.

Dessin avec l'outil Plume libre

L'outil Plume libre permet de réaliser des tracés comme si vous dessiniez sur du papier avec un crayon. Des points d'ancrage sont ajoutés automatiquement au fur et à mesure que vous dessinez. Vous ne déterminez pas leur position, mais vous pouvez ajuster celle-ci une fois le tracé terminé.

La plume magnétique est une option de l'outil libre permettant de dessiner un tracé qui s'aligne sur les contours des zones définies dans votre image. Vous pouvez définir la portée et la sensibilité du magnétisme, ainsi que la complexité du tracé qui en résulte. Les outils Plume magnétique et Lasso magnétique partagent de nombreuses options.

Pour dessiner avec l'outil Plume libre :

1 Sélectionnez l'outil Plume libre ().

2 Dans la barre d'options, cliquez soit sur le bouton Créer un nouveau calque de forme (), soit sur le bouton Créer un nouveau tracé de travail () (voir la section « Création de formes et de tracés », page 161).

3 Définissez les options suivantes propres à l'outil :

• Adaptation des courbes, pour définir la sensibilité du tracé final par rapport au mouvement de votre souris ou de votre stylet. Entrez une valeur comprise entre 0,5 et 10 pixels. Plus la valeur est élevée, plus le tracé est simple et moins il comporte de points d'ancrage.

• Ajout/Suppression automatique, pour ajouter ou supprimer automatiquement les points d'ancrage pendant que vous dessinez.

4 Faites glisser le pointeur dans l'image. Au fur et à mesure que vous faites glisser la souris, un tracé suit le pointeur. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, un tracé de travail est créé.

5 Choisissez une option de zone de forme pour déterminer ce qui se produit à l'intersection des segments et des éléments de tracé (voir la section « Création de formes se chevauchant (Photoshop) », page 171).

6 Pour continuer le tracé à main levée existant, placez le pointeur de la plume libre sur une extrémité du tracé et faites glisser. Si l'option Ajout/Suppression automatique est sélectionnée, vous pouvez cliquer sur un point existant pour le supprimer.

7 Pour terminer le tracé, relâchez le bouton de la souris. Pour créer un tracé fermé, faites glisser sur le point initial du tracé (un cercle apparaît en regard du pointeur lorsqu'il est aligné) et relâchez le bouton de la souris. Pour de plus amples informations sur les tracés fermés et ouverts, voir la section « A propos des points d'ancrage, des lignes directrices, des points directeurs et des éléments », page 172.

8 Dessinez d'autres éléments de tracé si besoin est.

9 Cliquez sur le bouton OK (☑) dans la barre d'options ou appuyez sur la touche Entrée ou Retour pour abandonner les outils de dessin.

Pour dessiner avec les options de l'outil Plume magnétique :

1 Pour convertir l'outil Plume libre en outil Plume magnétique ( ), sélectionnez Magnétique dans la barre d'options. Définissez ensuite les options suivantes en cliquant sur le bouton des options magnétiques ( ) :

• Dans la zone Epaisseur, entrez un nombre de pixels compris entre 1 et 40. La plume magnétique détecte les contours jusqu'à une distance du pointeur correspondant à la valeur indiquée.

• Dans la zone Contraste, entrez un pourcentage compris entre 0 et 100, correspondant au contraste minimum requis entre les pixels pour distinguer un contour. Utilisez une valeur élevée pour les images peu contrastées.

• Dans la zone Fréquence, entrez une valeur comprise entre 0 et 100 pour définir le rythme auquel la plume définit les points d'ancrage. Plus la valeur est élevée, plus le tracé est ancré rapidement.

• Si vous travaillez avec un stylet, sélectionnez ou désélectionnez l'option Pression du stylet. Lorsque l'option est sélectionnée, une augmentation de la pression du stylet provoque une diminution de l'épaisseur du contour.

2 Cliquez dans l'image pour définir le premier point d'ancrage.

3 Pour tracer un segment à main levée, déplacez le pointeur ou faites glisser le long du contour à tracer.

Le segment le plus récent du cadre reste actif. Au fur et à mesure que vous déplacez le pointeur, le segment actif vient s'ancrer sur le contour de l'image le plus marqué, le pointeur étant connecté au dernier point d'ancrage. Périodiquement, la plume magnétique ajoute des points d'ancrage au cadre afin d'ancrer les segments précédents.

4 Si le cadre ne s'ancre pas sur le contour voulu, cliquez une fois pour ajouter manuellement un point d'ancrage et interdire tout déplacement du cadre. Continuez de tracer le contour et ajoutez des points d'ancrage si besoin est. Supprimez, si nécessaire, le dernier point d'ancrage en appuyant sur la touche Suppr.

5 Pour modifier de façon dynamique les propriétés de la plume magnétique, utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser pour dessiner un tracé à main levée.

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez pour dessiner des segments droits.

• Appuyez sur la touche] pour augmenter l'épaisseur de la plume magnétique de 1 pixel ou sur la touche [pour la diminuer de 1 pixel. Appuyez sur la touche Verr maj pour afficher l'épaisseur actuelle de la plume.

6 Terminez le tracé :

• Appuyez sur la touche Entrée ou Retour pour terminer un tracé ouvert.

• Cliquez deux fois pour fermer le tracé avec un segment magnétique.

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez deux fois pour fermer le tracé avec un segment droit.

7 Dessinez d'autres éléments de tracé si besoin est. Choisissez une option de zone de forme afin de configurer l'interaction entre les éléments de tracé qui se chevauchent (voir la section « Création de formes se chevauchant (Photoshop) », page 171).

8 Cliquez sur le bouton OK (✓) dans la barre d'options ou appuyez sur la touche Entrée ou Retour pour abandonner les outils de dessin.

Création de formes se chevauchant (Photoshop)

Dans Photoshop, vous pouvez dessiner plusieurs formes sur un calque ou modifier un tracé avec un ou plusieurs outils de dessin. Les options de zone de forme vous permettent de configurer l'interaction entre les formes, les segments de tracé et les éléments de tracé qui se chevauchent.

Pour configurer l'interaction entre les zones qui se chevauchent :

1 Créez un nouveau calque de forme ou tracé de travail, sélectionnez un calque existant dans la palette Calques ou sélectionnez un tracé existant dans la palette Tracés.

2 Avant de dessiner les formes, segments de tracé ou éléments de tracé suivants, choisissez l'outil de forme ou l'outil Plume à utiliser et choisissez l'une des options suivantes dans la barre d'options :

• Etendre la zone de la forme ( ), pour ajouter la nouvelle zone aux formes ou au tracé existants.

• Soustraire de la zone de la forme ( ), pour supprimer la zone de chevauchement des formes ou du tracé existants.

• Intersection des zones de forme ( ), pour limiter la zone à l'intersection de la nouvelle zone et des formes ou du tracé existants.

• Exclure les zones de forme se chevauchant ( ), pour exclure la zone de chevauchement des zones regroupées, nouvelles et existantes.

Utilisation de la palette Tracés (Photoshop)

La palette Tracés affiche le nom et une vignette de chaque tracé enregistré, le tracé de travail actif et le masque de calque actif. Si vous diminuez la taille des vignettes ou les désactivez, vous pouvez lister un plus grand nombre de tracés dans la palette ; la désactivation des vignettes permet en outre d'améliorer les performances. Pour visualiser un tracé, commencez par le sélectionner dans la palette Tracés.

Pour afficher la palette Tracés :

Choisissez Fenêtre > Afficher Tracés ou cliquez sur l'onglet de la palette Tracés.

Pour sélectionner ou désélectionner un tracé dans la palette :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour sélectionner un tracé, cliquez sur son nom dans la palette Tracés. Vous ne pouvez sélectionner qu'un seul tracé à la fois.

• Pour désélectionner un tracé, cliquez dans la zone vide de la palette Tracés, choisissez Désactiver ce tracé dans le menu de la palette Tracés ou cliquez sur le bouton OK (☑) dans la barre d'options si vous utilisez les outils de forme ou les outils Plume.

Pour changer la taille des vignettes de tracé :

1 Choisissez Options de palette dans le menu de la palette Tracés.

2 Sélectionnez une taille ou sélectionnez Sans pour désactiver l'affichage des vignettes.

Pour changer l'ordre d'empilement d'un tracé :

1 Sélectionnez le tracé dans la palette Tracés.

2 Faites glisser le tracé vers le haut ou vers le bas dans la palette Tracés. Lorsque la ligne noire épaisse apparaît à l'emplacement voulu, relâchez le bouton de la souris.

Remarque : *vous ne pouvez pas changer l'ordre des masques de calque dans la palette Tracés.*

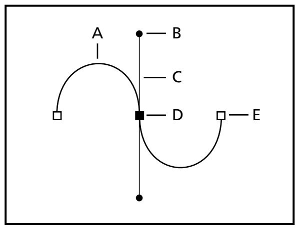
Edition de tracés (Photoshop)

Un tracé est constitué d'un ou de plusieurs *éléments de tracé* (ensembles de points d'ancrage reliés par des segments).

Dans la mesure où ils occupent moins d'espace disque que les données pixellisées, les tracés conviennent au stockage à long terme des masques simples. Ils permettent également de découper des sections de votre image pour les exporter vers une application d'illustration ou de mise en page (voir la section « Utilisation des masques », page 369).

A propos des points d'ancrage, des lignes directrices, des points directeurs et des éléments

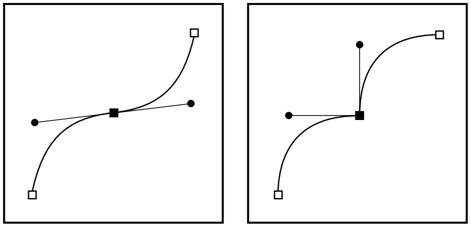
Un tracé est constitué d'un ou de plusieurs segments droits ou courbes. Les extrémités de ces segments sont repérés par des *points d'ancrage*. Sur les segments courbes, chaque point d'ancrage sélectionné affiche une ou deux *lignes directrices*, qui se terminent par des *points directeurs*. Les positions des lignes directrices et des points directeurs déterminent la taille et la forme d'un segment courbe. Vous pouvez, en déplaçant ces éléments, remodeler les courbes dans un tracé.



A. *Segment de ligne courbe* ***B.*** *Point directeur*
C. *Ligne directrice* ***D.*** *Point d'ancrage sélectionné*
E. *Point d'ancrage non sélectionné*

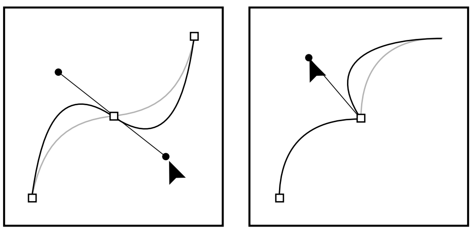
Un tracé peut être *fermé*, s'il ne comporte ni début ni fin (un cercle, par exemple), ou *ouvert*, s'il comporte des *extrémités* distinctes (une ligne onduleuse, par exemple).

Les courbes lisses sont connectées par des points d'ancrage appelés *points d'inflexion.* Les tracés nettement incurvés sont connectés par des *sommets.*



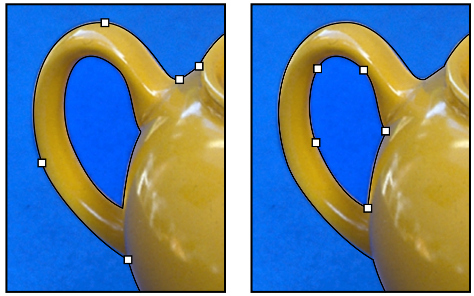
Point d'inflexion et sommet

Lorsque vous déplacez une ligne directrice sur un point d'inflexion, les segments de courbe des deux côtés du point s'ajustent simultanément. En comparaison, lorsque vous placez une ligne directrice sur un sommet, seule la courbe située du même côté du point que la ligne directrice est ajustée.



Ajustement d'un point d'inflexion et d'un sommet

Un tracé n'est pas forcément constitué d'une seule suite de segments connectés les uns aux autres. Il peut contenir plusieurs *éléments de tracé* distincts et séparés. Chaque forme sur un calque de forme correspond à un élément de tracé, comme indiqué par le masque du calque.



Eléments de tracé séparés sélectionnés

Sélection de tracés (Photoshop)

Vous pouvez sélectionner des segments de tracé et des éléments de tracé en cliquant avec l'outil Sélection d'élément de tracé ou l'outil Sélection directe.

La sélection d'une forme ou d'un segment de tracé affiche tous les points d'ancrage de la partie sélectionnée, y compris les lignes directrices et les points directeurs si le segment sélectionné est courbe. Les points directeurs apparaissent sous forme de cercles pleins, les points d'ancrage sélectionnés sous forme de carrés pleins et les points d'ancrage non sélectionnés sous forme de carrés vides.

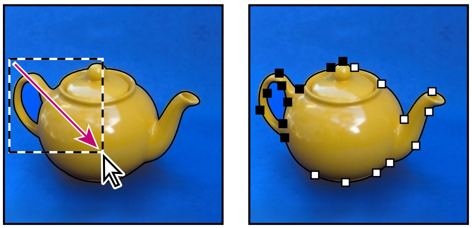
Pour sélectionner un tracé :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour sélectionner un élément de tracé (y compris une forme sur un calque de forme), sélectionnez l'outil Sélection d'élément de tracé () et cliquez à l'intérieur de l'élément de tracé. Si le tracé est composé de plusieurs éléments de tracé, seul l'élément situé au-dessous du pointeur est sélectionné.

Pour afficher le cadre de sélection avec l'élément de tracé sélectionné, sélectionnez Afficher le cadre de sélection dans la barre d'options.

• Pour sélectionner un segment de tracé, sélectionnez l'outil Sélection directe () et cliquez sur l'un des points d'ancrage du segment ou faites glisser un rectangle de sélection sur une partie du segment.



Rectangle de sélection permettant de sélectionner des segments

2 Pour sélectionner d'autres éléments ou segments, sélectionnez l'outil Sélection d'élément de tracé ou l'outil Sélection directe, puis maintenez la touche Maj enfoncée et sélectionnez des tracés ou des segments supplémentaires.



Lorsque l'outil Sélection directe est sélectionné, vous pouvez sélectionner intégralement le tracé ou l'élément de tracé en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et en cliquant à l'intérieur du tracé. Pour activer l'outil Sélection directe lorsqu'un autre outil est sélectionné, pointez sur un point d'ancrage et appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS).

Pour changer le mode de chevauchement associé à l'élément de tracé sélectionné :

A l'aide de l'outil Sélection d'élément de tracé, faites glisser un rectangle de sélection pour sélectionner des zones de tracé existantes, puis choisissez une option de zone de forme dans la barre d'options (voir la section « Création de formes se chevauchant (Photoshop) », page 171).

Pour afficher ou masquer l'élément de tracé sélectionné :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez Affichage > Afficher > Tracé cible.

• Choisissez Affichage > Afficher les extras. Cette commande affiche ou masque également une grille, des repères, des contours de sélection, des annotations et des tranches.

Déplacement, remodelage et suppression de segments de tracé

Vous pouvez déplacer, remodeler ou supprimer individuellement des segments dans un tracé et ajouter ou supprimer des points d'ancrage pour changer la configuration des segments.

Remarque : *vous pouvez également appliquer une transformation, par exemple, une mise à l'échelle, une rotation, une symétrie ou une distorsion, à un segment*

Pour déplacer un segment droit :

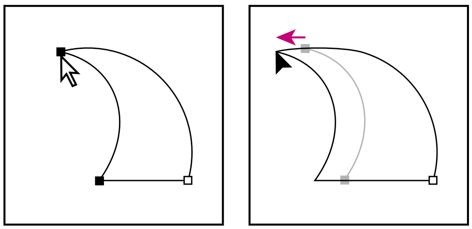
1 Sélectionnez l'outil Sélection directe () et sélectionnez le segment à ajuster. Pour ajuster l'angle ou la longueur du segment, sélectionnez un point d'ancrage.

2 Faites glisser le segment sélectionné vers sa nouvelle position.

Pour déplacer un segment courbe :

1 Sélectionnez l'outil Sélection directe ( ) et sélectionnez les points ou les segments à déplacer. Veillez à sélectionner les deux points qui ancrent le segment.

2 Faites glisser les points d'ancrage ou les segments sélectionnés vers de nouvelles positions. Maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous faites glisser pour contraindre le mouvement à un multiple de 45 °.



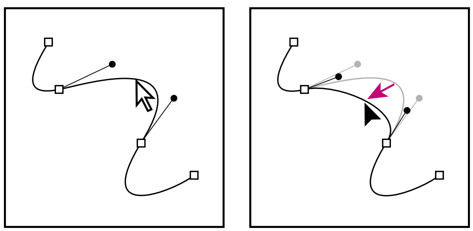
Sélectionnez les points d'ancrage d'une courbe, puis faites glisser pour déplacer la courbe.

Pour remodeler un segment courbe :

1 Sélectionnez l'outil Sélection directe ( ) et sélectionnez le segment de courbe à ajuster. Des lignes directrices apparaissent sur ce segment.

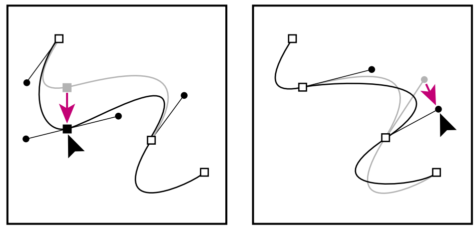
2 Ajustez la courbe :

• Pour ajuster la position du segment, faites-le glisser.



Cliquez pour sélectionner le segment de courbe, puis ajustez-le en faisant glisser.

• Pour ajuster la forme du segment de chaque côté d'un point d'ancrage sélectionné, faites glisser le point d'ancrage ou le point directeur. Maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous faites glisser pour contraindre le mouvement à un multiple de 45 °.



Faites glisser le point d'ancrage ou le point directeur.

Pour supprimer un segment :

1 Sélectionnez l'outil Sélection directe ( ) et sélectionnez le segment à supprimer.

2 Appuyez sur la touche Retour arrière (Windows) ou Suppression (Mac OS) pour supprimer le segment sélectionné. Appuyez de nouveau sur la touche Retour arrière ou Suppression pour effacer le reste de l'élément de tracé.

Déplacement, remodelage, copie et suppression d'éléments de tracé

Vous pouvez repositionner un élément de tracé (y compris une forme sur un calque de forme) n'importe où dans une image. Vous pouvez copier des éléments dans une image ou entre deux images Photoshop. A l'aide de l'outil Sélection d'élément de tracé, vous pouvez fusionner plusieurs éléments qui se chevauchent en un seul élément. Tous les objets vectoriels, qu'ils soient décrits par un tracé mémorisé, un tracé de travail ou un masque de calque, peuvent être déplacés, remodelés, copiés ou supprimés.

Vous pouvez également utiliser les commandes Copier et Coller pour dupliquer des objets vectoriels entre une image Photoshop et une image d'une autre application, comme Adobe Illustrator.

Pour déplacer un tracé ou un élément de tracé :

1 Sélectionnez le nom du tracé dans la palette Tracés et utilisez l'outil Sélection d'élément de tracé (↖) pour sélectionner le tracé dans l'image. Pour sélectionner plusieurs éléments de tracé, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur chacun des éléments de tracé que vous voulez ajouter à la sélection.

2 Faites glisser le tracé vers son nouvel emplacement. Les portions de tracé déplacées hors de la zone de travail restent disponibles.

Remarque : *si vous faites glisser un tracé de telle sorte que le pointeur de déplacement se trouve sur une autre image ouverte, le tracé sélectionné sera copié dans cette image.*

Pour remodeler un élément de tracé :

1 Sélectionnez le nom du tracé dans la palette Tracés et utilisez l'outil Sélection directe (↖) pour sélectionner un point d'ancrage dans le tracé.

2 Faites glisser le point ou ses poignées vers un nouvel emplacement (voir la section « Ajout, suppression et conversion des points d'ancrage », page 177).

Pour fusionner des éléments de tracé :

1 Choisissez l'outil Sélection d'élément de tracé (↖) et cliquez sur Associer dans la barre d'options pour créer un unique élément à partir de tous les éléments qui se chevauchent dans le calque.

Pour copier un élément de tracé ou un tracé :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour copier un élément de tracé pendant que vous le déplacez, sélectionnez son nom dans la palette Tracés, puis sélectionnez l'élément dans l'image à l'aide de l'outil Sélection d'élément de tracé (↖). Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser le tracé.

• Pour copier un tracé sans le renommer, faites-le glisser dans la palette Tracés sur le bouton Nouveau tracé (▣), qui se trouve au bas de la palette.

• Pour copier et renommer un tracé, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser le tracé dans la palette Tracés sur le bouton Nouveau tracé, qui se trouve au bas de la palette. Ou sélectionnez le tracé à copier et choisissez Dupliquer ce tracé dans le menu de la palette Tracés. Entrez un nouveau nom pour le tracé dans la boîte de dialogue Dupliquer ce tracé et cliquez sur OK.

Pour copier des éléments de tracé entre deux fichiers Adobe Photoshop :

1 Ouvrez les deux images.

2 Utilisez l'outil Sélection d'élément de tracé (↖) pour sélectionner tout le tracé ou les éléments de tracé dans l'image source que vous voulez copier.

3 Pour copier un élément de tracé, utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Faites glisser l'élément de tracé de l'image source dans l'image de destination. L'élément de tracé est copié dans le tracé actif à l'intérieur de la palette Tracés.

• Faites glisser l'élément de tracé de la palette Tracés de l'image source dans l'image de destination. Le tracé est copié dans le tracé actif à l'intérieur de la palette Tracés.

• Dans l'image source, sélectionnez le nom du tracé dans la palette Tracés et choisissez Edition > Copier pour copier le tracé. Dans l'image de destination, choisissez Edition > Coller. Vous pouvez également utiliser cette méthode pour combiner des tracés dans une même image.

• Pour coller le tracé au centre de l'image de destination, copiez le tracé dans l'image source en choisissant Edition > Copier. Dans l'image de destination, choisissez Edition > Coller.

Alignement et répartition des éléments de tracé

Il est possible d'aligner et de répartir les éléments de tracé qui sont décrits dans un même tracé. Par exemple, vous pouvez aligner les bords gauches de plusieurs formes contenues dans un même calque ou espacer de façon égale les centres horizontaux de plusieurs éléments sur un tracé de travail.

Remarque : *vous ne pouvez pas aligner des formes situées sur des calques distincts ou enregistrées dans des tracés distincts.*

Pour aligner ou répartir des éléments :

1 Avec l'outil Sélection d'élément de tracé ( ), faites glisser un rectangle de sélection afin de sélectionner les éléments à aligner, puis sélectionnez l'une des options d'alignement dans la barre d'options.

• Haut ( ), pour aligner les bords supérieurs des éléments sélectionnés.

• Centre dans le sens vertical ( ), pour aligner dans le sens vertical les centres des éléments sélectionnés.

• Bas ( ), pour aligner les bords inférieurs des éléments sélectionnés.

• Gauche ( ), pour aligner les bords gauches des éléments sélectionnés.

• Centre dans le sens horizontal ( ), pour aligner dans le sens horizontal les centres des éléments sélectionnés.

• Droite ( ), pour aligner les bords droits des éléments sélectionnés.

2 Sélectionnez les éléments à répartir, puis sélectionnez l'une des options de répartition dans la barre d'options.

• Haut ( ), pour répartir de façon égale les bords supérieurs des éléments sélectionnés.

• Centre dans le sens vertical ( ), pour répartir de façon égale dans le sens vertical les centres des éléments sélectionnés.

• Bas ( ), pour répartir de façon égale les bords inférieurs des éléments sélectionnés.

• Gauche ( ), pour répartir de façon égale les bords gauches des éléments sélectionnés.

• Centre dans le sens horizontal ( ), pour répartir de façon égale dans le sens horizontal les centres des éléments sélectionnés.

• Droite ( ), pour répartir de façon égale les bords droits des éléments sélectionnés.

Ajout, suppression et conversion des points d'ancrage

Les outils Ajout de point d'ancrage et Suppression de point d'ancrage vous permettent d'ajouter et de supprimer des points d'ancrage sur une forme. L'outil Conversion de point directeur permet de convertir une courbe lisse en une courbe anguleuse ou en un segment de droite, et inversement. Si vous avez sélectionné Ajout/Suppression automatique dans la barre d'options pour l'outil Plume ou Plume libre, un point est ajouté lorsque vous cliquez sur un segment de ligne, et supprimé lorsque vous cliquez sur un point existant.

Pour ajouter un point d’ancrage :

1 Sélectionnez l’outil Ajout de point d’ancrage (✎⁺) et placez le pointeur sur le tracé, à l’endroit où vous voulez ajouter le point d’ancrage (un signe plus apparaît en regard du pointeur).

2 Utilisez l’une des méthodes suivantes :

• Pour ajouter un point d’ancrage sans changer la forme du segment, cliquez sur le tracé.

• Pour ajouter un point d’ancrage et changer la forme du segment, faites glisser pour définir les lignes directrices associées au point d’ancrage.

• Pour transformer un point d’ancrage en un sommet, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le point d’ancrage.

Pour supprimer un point d’ancrage :

1 Sélectionnez l’outil Suppression de point d’ancrage (✎⁻) et placez le pointeur sur le point d’ancrage à supprimer (un signe moins apparaît en regard du pointeur).

2 Supprimez le point d’ancrage :

• Cliquez sur le point d’ancrage pour le supprimer et remodeler le tracé en fonction des points d’ancrage qui subsistent.

• Faites glisser le point d’ancrage pour le supprimer et changer la forme du segment.

Pour convertir un point d’inflexion en un sommet et inversement :

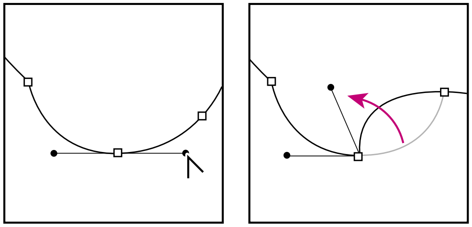
1 Sélectionnez l’outil Conversion de point directeur (⊾) et placez le pointeur sur le point d’ancrage à convertir.

Pour activer l’outil Conversion de point directeur pendant que l’outil Sélection directe est sélectionné, placez le pointeur sur un point d’ancrage et appuyez sur les touches Ctrl+Alt (Windows) ou Commande+Option (Mac OS).

2 Convertissez le point :

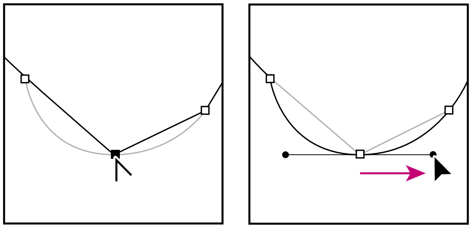
• Pour convertir un point d’inflexion en un sommet sans lignes directrices, cliquez sur le point d’ancrage correspondant.

• Pour convertir un point d’inflexion en un sommet avec lignes directrices, assurez-vous que ces dernières sont visibles, puis faites glisser un point directeur pour « casser » la paire de lignes directrices.



Faites glisser le point directeur pour « casser » les lignes directrices.

• Pour convertir un sommet en un point d'inflexion, faites glisser dans la direction opposée au sommet de façon à faire apparaître les lignes directrices.



Cliquez pour créer un sommet. Faites glisser pour créer un point d'inflexion.

Gestion des tracés (Photoshop)

Lorsque vous créez un tracé de travail avec un outil Plume ou un outil de forme, le nouveau tracé apparaît en tant que tracé de travail dans la palette Tracés. Le tracé de travail est provisoire ; enregistrez-le si vous ne voulez pas perdre son contenu.
Si vous désélectionnez le tracé de travail sans l'enregistrer et recommencez à dessiner, un nouveau tracé remplacera le tracé existant.

Lorsque vous créez un calque de forme avec un outil Plume ou un outil de forme, le nouveau tracé apparaît comme un masque de calque dans la palette Tracés. Les masques de calque sont reliés à leur calque parent ; vous devez sélectionner le calque parent dans la palette Calques pour lister le masque de calque dans la palette Tracés. Vous pouvez supprimer un masque de calque d'un calque et convertir un masque de calque en un masque pixellisé (voir la section « Edition d'un masque de calque (Photoshop) », page 240).

Les tracés enregistrés avec une image apparaissent lorsque vous ouvrez de nouveau celle-ci. Dans Windows, les tracés sont pris en charge dans les formats Photoshop, JPEG, DCS, EPS, PDF et TIFF. Dans Mac OS, tous les formats de fichier disponibles prennent en charge les tracés.

Remarque : *en règle générale, les tracés dans des formats autres que ceux répertoriés ici ne résistent pas au passage de Mac OS à Windows ou de Windows à Mac OS.*

Pour créer un nouveau tracé dans la palette Tracés :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour créer un tracé sans le nommer, cliquez sur le bouton Nouveau tracé ( ) au bas de la palette Tracés.

• Pour créer et nommer un tracé, assurez-vous qu'aucun tracé de travail n'est sélectionné. Choisissez Nouveau tracé dans le menu de la palette Tracés ou maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton Nouveau tracé au bas de la palette. Entrez un nom pour le tracé dans la boîte de dialogue Nouveau tracé et cliquez sur OK.

Pour enregistrer un tracé de travail :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour enregistrer le tracé sans le renommer, faites glisser le nom *Tracé de travail* sur le bouton Créer un tracé ( ) au bas de la palette Tracés.

• Pour enregistrer et renommer le tracé, choisissez Enregistrer le tracé dans le menu de la palette Tracés, entrez un nouveau nom de tracé dans la boîte de dialogue Enregistrer le tracé et cliquez sur OK.

Pour renommer un tracé enregistré :

1 Cliquez deux fois sur le nom du tracé dans la palette Tracés.

2 Entrez un nouveau nom dans la boîte de dialogue Nom du tracé et cliquez sur OK.

Remarque : *vous ne pouvez pas renommer un masque de calque. Lorsque vous cliquez deux fois sur un masque de calque, vous créez en fait une copie de ce masque.*

3 Si vous avez créé une copie d'un masque de calque en cliquant deux fois sur l'original, vous pouvez entrer un nouveau nom pour la copie dans la boîte de dialogue Enregistrer le tracé.

Pour supprimer un tracé :

1 Sélectionnez le nom du tracé dans la palette Tracés.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Faites glisser le tracé vers le bouton Corbeille ( ) au bas de la palette Tracés.

• Choisissez Supprimer ce tracé dans le menu de la palette Tracés.

• Cliquez sur le bouton Corbeille au bas de la palette Tracés, puis cliquez sur Oui.

Pour supprimer un tracé sans avoir à confirmer l'opération, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton Corbeille au bas de la palette Tracés.

Conversion entre les tracés et les cadres de sélection (Photoshop)

Grâce à leurs contours lisses, les tracés peuvent être convertis en cadres de sélection précis. Vous pouvez également convertir un cadre de sélection en tracé en utilisant l'outil Sélection directe pour peaufiner l'opération.

Conversion de tracés en cadres de sélection

Vous pouvez définir n'importe quel tracé fermé en tant que cadre de sélection. S'il chevauche une zone sélectionnée, le tracé fermé peut être ajouté, soustrait ou combiné à la sélection.

Pour convertir un tracé en cadre de sélection avec les paramètres actifs de la commande Définir une sélection :

1 Sélectionnez le tracé dans la palette Tracés ou sélectionnez-le dans l'image avec l'outil Sélection directe ( ).

2 Pour convertir le tracé, utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur le bouton Récupérer le tracé comme sélection ( ) au bas de la palette Tracés.

• Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur la vignette du tracé dans la palette Tracés.

Pour convertir un tracé en cadre de sélection et définir les paramètres :

1 Pour combiner le tracé avec une sélection, définissez d'abord la sélection avec l'un des outils de sélection.

2 Sélectionnez le tracé dans la palette Tracés ou sélectionnez-le dans l'image avec l'outil Sélection directe ( ).

3 Commencez la conversion du tracé :

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton Récupérer le tracé comme sélection ( ) au bas de la palette Tracés.

• Choisissez Définir une sélection dans le menu de la palette Tracés.

4 Dans la boîte de dialogue Définir une sélection, sélectionnez une option de rendu :

• Rayon, pour spécifier jusqu'où s'étend le contour progressif à l'intérieur et à l'extérieur du cadre de sélection. Entrez une valeur en pixels.

• Lissé, pour affiner la transition entre les pixels de la sélection et les pixels environnants. Assurez-vous que l'option Rayon a la valeur 0.

Pour de plus amples informations sur ces options, voir la section « Lissage des contours d'une sélection », page 147.

5 Sélectionnez une option dans la zone Résultat :

• Nouvelle sélection, pour sélectionner uniquement la zone délimitée par le tracé.

• Ajouter à la sélection, pour ajouter la zone délimitée par le tracé à la sélection.

• Soustraire de la sélection, pour supprimer de la sélection la zone délimitée par le tracé.

• Intersection avec la sélection, pour sélectionner la zone commune au tracé et à la sélection existante. Si le tracé et la sélection ne se chevauchent pas, rien ne sera sélectionné.

6 Cliquez sur OK.

Conversion de cadres de sélection en tracés

Toute sélection effectuée avec l'un des outils de sélection peut être définie en tant que tracé.

La commande Convertir en tracé de travail élimine tout effet de contour progressif appliqué à la sélection. Elle peut également modifier la forme de la sélection, selon la complexité du tracé et la valeur de tolérance spécifiée dans la boîte de dialogue Convertir en tracé de travail.

Pour convertir une sélection en tracé :

1 Définissez la sélection.

2 Commencez la conversion de la sélection :

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton Convertir en tracé de travail ( ) au bas de la palette Tracés.

• Choisissez Convertir en tracé de travail dans le menu de la palette Tracés.

• Cliquez sur le bouton Convertir en tracé de travail. La sélection est alors convertie avec les paramètres sélectionnés (vous pouvez ignorer les étapes 3 et 4).

3 Entrez une valeur de tolérance ou utilisez la valeur par défaut dans la boîte de dialogue Convertir en tracé de travail.

Cette valeur, comprise entre 0,5 et 10 pixels, détermine la sensibilité de la commande Convertir en tracé de travail aux légers changements qui peuvent survenir dans la forme de la sélection. Plus la tolérance est élevée, moins les points d'ancrage nécessaires pour dessiner le tracé sont nombreux et plus le tracé est lisse. Si le tracé est employé comme masque de calque et que vous avez des difficultés à imprimer l'image, utilisez une valeur de tolérance plus élevée (voir la section « Impression des masques », page 370).

4 Cliquez sur OK. La sélection convertie apparaît en tant que tracé de travail au bas de la palette Tracés.

Ajout de couleurs aux tracés (Photoshop)

Vous pouvez ajouter des valeurs colorimétriques à un tracé en remplissant le fond ou en peignant le contour de ce tracé. Remplir le fond d'un tracé revient à créer une forme pixellisée à l'aide des outils de forme (voir la section « Création de formes pixellisées », page 164).

Pour de plus amples informations, voir les rubriques « Définition de la couleur de fond d'un tracé » et « Définition de la couleur de trait d'un tracé » dans l'aide en ligne.

Transformations et retouches

Vous pouvez transformer les images de différentes façons. Par exemple, vous pouvez redéfinir la perspective d'une image, manipuler des zones dans une image comme si les pixels correspondants avaient été fondus, mettre à l'échelle, faire pivoter ou retourner une sélection ou une image en deux dimensions et transformer un objet en trois dimensions. Vous pouvez également appliquer des filtres pour créer des effets spéciaux.

Les outils permettant de retoucher une image sont les suivants : Tampon de duplication, Tampon de motif, Doigt, Goutte d'eau, Netteté, Densité -, Densité + et Eponge.

Pour de plus amples informations sur la transformation et la retouche d'une image, voir la rubrique « Transformations et retouches » dans l'aide en ligne. Pour de plus amples informations sur les filtres, voir la rubrique « Application de filtres d'effets spéciaux » dans l'aide en ligne.



7



Chapitre 7 : Utilisation des couches et des masques

Dans Adobe Photoshop, les couches servent à stocker les informations relatives aux couleurs de l'image. Vous pouvez créer d'autres couches pour stocker les tons directs qui doivent être imprimées avec des encres spéciales et pour stocker des masques en vue de sélections complexes.

A propos des couches

Photoshop utilise des couches en niveaux de gris pour regrouper les informations colorimétriques d'une image et des informations sur les tons directs. Si une image se compose de plusieurs calques, chacun possède son propre jeu de couches de couleur.

Les *couches d'informations colorimétriques* sont automatiquement créées lorsque vous ouvrez une nouvelle image. Leur nombre est fonction du mode colorimétrique de l'image (et non le nombre de calques). Une image RVB, par exemple, comporte quatre couches par défaut : une pour le rouge, une pour le vert, une pour le bleu et une couche composite utilisée pour l'édition de l'image.

Vous pouvez créer des *couches alpha* pour stocker les sélections en tant qu'images en niveaux de gris 8 bits. Les couches alpha servent à créer et stocker des masques permettant de manipuler, d'isoler et de protéger des portions spécifiques d'une image. Vous avez la possibilité de récupérer dans ImageReady les sélections enregistrées sur des couches alpha (voir la section « Récupération d'une sélection dans une image », page 201).

Par ailleurs, vous pouvez créer des *couches de tons directs* afin de spécifier d'autres plaques d'impression pour les encres correspondantes. Une image peut compter jusqu'à 24 couches, y compris toutes les couches de couleur et alpha.

La taille de fichier requise pour une couche varie selon les informations des pixels de celle-ci (voir la section « A propos de la taille et de la résolution d'image », page 92). Certains formats de fichier, notamment les formats TIFF et Photoshop, compressent les informations des couches et permettent ainsi d'économiser de l'espace (voir la section « Gestion des couches (Photoshop) », page 187). La taille d'un fichier décompressé (avec les couches alpha et les calques) apparaît à l'extrême droite de la barre d'état, au bas de la fenêtre, lorsque vous choisissez Documents dans le menu déroulant.

Remarque : *tant que vous enregistrez le fichier dans un format compatible avec son mode colorimétrique, les couches de couleur sont conservées. Les couches Alpha ne sont conservées que si vous enregistrez un fichier aux formats Adobe Photoshop, PDF, PICT, TIFF ou Brut. Le format DCS 2.0 ne conserve que les couches de tons directs. Les informations des couches risquent d'être supprimées si vous enregistrez le fichier dans un autre format (voir la section « A propos des formats de fichiers », page 364).*

Utilisation de la palette Couches (Photoshop)

La palette Couches permet, d'une part, de créer et de gérer les couches, d'autre part, de contrôler les effets des modifications. La palette répertorie toutes les couches de l'image, respectivement la couche composite (pour les images RVB, CMJN et Lab), les différentes couches de couleur, les couches de tons directs et enfin les couches alpha. Une vignette affichant le contenu de la couche apparaît à gauche de son nom ; cette vignette est automatiquement mise à jour au fur et à mesure que vous modifiez la couche.

Affichage des couches

La palette vous permet de visualiser toutes combinaisons de couches distinctes. Par exemple, vous pouvez afficher ensemble une couche alpha et la couche composite pour voir comment les modifications apportées à la couche alpha se répercutent sur l'image entière. Par défaut, les couches individuelles sont affichées en niveaux de gris.

Pour afficher la palette Couches :

1 Choisissez Fenêtre > Afficher Couches ou cliquez sur l'onglet de la palette Couches.

2 Utilisez les barres de défilement ou redimensionnez la palette pour afficher des couches supplémentaires.

Lorsqu'une couche est visible dans l'image, une icône en forme d'œil ( ) apparaît à gauche de son nom, dans la palette.

Pour afficher ou masquer une couche :

Cliquez sur l'icône représentant un œil dans la colonne de gauche pour afficher ou masquer la couche correspondante. Cliquez sur l'œil correspondant à la couche composite pour afficher toutes les couches de couleur par défaut ; la couche composite est affichée lorsque les couches de couleur de l'image sont toutes visibles.

Pour afficher ou masquer plusieurs couches, faites glisser à travers la colonne de l'œil dans la palette Couches.

Les observations suivantes s'appliquent aux couches que vous affichez :

• Dans les images RVB, CMJN ou Lab, vous pouvez visualiser les différentes couches en couleur (dans les images Lab, seules les couches *a* et *b* apparaissent en couleur).

• Si plusieurs couches sont actives, les couches apparaissent toujours en couleur.

• Sur les couches alpha, les pixels sélectionnés sont blancs, les pixels désélectionnés sont noirs et les pixels partiellement transparents ou sélectionnés sont gris. Telles sont les options par défaut des couches.

• Si vous affichez une couche alpha en même temps que des couches de couleur, la couche alpha apparaît sous la forme d'une incrustation couleur transparente, semblable au rubylith d'une imprimante ou à une feuille d'acétate. Pour changer la couleur de cette incrustation ou définir les autres options de la couche alpha, voir la section « Création de couches alpha (Photoshop) », page 200.

Modification de l'affichage de la palette

Vous pouvez afficher les différentes couches colorées en couleur (plutôt qu'en niveaux de gris) dans la palette Couches et définir la taille des vignettes. Bien que les vignettes soient très pratiques pour observer les variations du contenu des couches, vous améliorerez vos performances en désactivant leur affichage.

Pour afficher les couches colorées en couleur :

1 Choisissez Edition > Préférences > Affichage et pointeurs.

2 Sélectionnez Couches en couleur et cliquez sur OK.

Pour redimensionner ou masquer les vignettes des couches :

1 Choisissez Options de palette dans le menu de la palette Couches.

2 Sélectionnez une option d'affichage.

• Cliquez sur une taille de vignette. Les vignettes de petite taille permettent de réduire l'espace occupé par la palette, ce qui peut s'avérer pratique sur les petits moniteurs.

• Cliquez sur Sans pour désactiver l'affichage des vignettes.

3 Cliquez sur OK.

Sélection et modification des couches

Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs couches dans la palette Couches. Le nom des couches sélectionnées ou *actives* apparaissent en surbrillance. Toutes modifications s'appliquent aux couches actives.

Pour sélectionner une couche :

Cliquez sur le nom de la couche. Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez pour sélectionner (ou désélectionner) plusieurs couches.

Pour modifier une couche :

Peignez dans l'image en utilisant un outil de peinture ou de retouche. Peignez en blanc pour ajouter à la couche et en noir pour soustraire de la couche, et utilisez une opacité plus faible ou une couleur pour ajouter des zones moins opaques à la couche.

Gestion des couches (Photoshop)

Vous pouvez réorganiser les couches, dupliquer une couche sur une ou plusieurs images, décomposer une couche en plusieurs images, fusionner les couches de multiples images en une nouvelle image et supprimer des couches alpha et de tons directs lorsque vous n'en avez plus besoin.

Modification de l'ordre des couches

Les couches de couleur par défaut apparaissent normalement en haut de la palette Couches, suivies des couches de tons directs, puis des couches alpha. Les couches par défaut sont fixes, mais vous pouvez réorganiser les couches de tons directs et les couches alpha à votre convenance.

Par ailleurs, les tons directs sont surimprimés dans leur ordre d'apparition dans la palette Couches.

Pour modifier l'ordre des couches alpha ou de tons directs :

Faites glisser la couche vers le haut ou vers le bas. Lorsque le trait noir épais se trouve à l'emplacement requis, relâchez le bouton de la souris.

Remarque : *vous ne pouvez déplacer les couches de tons directs au-dessus des couches de couleur par défaut que si l'image est en mode Multicouche. Il n'est pas possible de déplacer les couches alpha au-dessus des couches de couleur.*

Duplication de couches

Vous pouvez dupliquer une couche d'une image pour en conserver une copie de sauvegarde avant de modifier la couche. Vous pouvez également dupliquer des couches alpha dans une nouvelle image afin de créer une bibliothèque de sélections que vous pourrez charger une par une dans l'image active, limitant ainsi la taille du fichier.

Si vous voulez dupliquer des couches alpha d'une image à l'autre, ces couches doivent avoir des dimensions en pixels identiques (voir la section « Création de nouvelles images », page 100).

Remarque : *il est impossible de dupliquer une couche dans une image en mode Bitmap.*

Pour dupliquer une couche avec la commande Dupliquer :

1 Dans la palette Couches, sélectionnez la couche à dupliquer.

2 Choisissez Dupliquer la couche dans le menu de la palette Couches.

3 Donnez un nom à la réplique.

4 Dans la zone Document, utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez une destination. Seules les images dont les dimensions en pixels correspondent à celles de l'image active sont disponibles. Pour dupliquer la couche dans le même fichier, sélectionnez le fichier de la couche.

• Choisissez Nouveau pour copier la couche dans une nouvelle image et créer ainsi une image multicouche contenant une seule couche. Spécifiez le nom de la nouvelle image.

5 Pour intervertir les zones sélectionnées et les zones masquées dans la réplique, cochez la case Inverser.

6 Cliquez sur OK.

Pour dupliquer une couche en faisant glisser :

1 Dans la palette Couches, sélectionnez la couche à dupliquer.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour dupliquer une couche à l'intérieur d'une image, faites glisser la couche dans la fenêtre de l'image ou sur le bouton Nouvelle couche ( ) au bas de la palette.

• Pour dupliquer une couche dans une autre image, vérifiez que l'image cible est ouverte. Faites ensuite glisser la couche dans la fenêtre de l'image cible.

Séparation de couches en images distinctes

Vous pouvez séparer les couches d'une image aplatie en images distinctes. Le fichier d'origine est fermé, et les différentes couches apparaissent dans des fenêtres d'image en niveaux de gris distinctes. La barre de titre des nouvelles fenêtres affichent le nom du fichier d'origine, suivi du nom abrégé (Windows) ou complet (Mac OS) de la couche. Les modifications effectuées depuis la dernière sauvegarde sont conservées dans les nouvelles images et supprimées de l'original.

Grâce à la séparation des couches, vous pouvez conserver les informations des couches individuelles dans un format de fichier qui ne préserve pas les couches.

***Remarque :** cette opération n'est possible que sur les images aplaties (voir la section « Aplatissement de tous les calques », page 248).*

Pour séparer les couches en plusieurs images :

Choisissez Séparer les couches dans le menu de la palette Couches.

Fusion de couches

Vous pouvez combiner plusieurs images en niveaux de gris en une seule image. Certains scanners en niveaux de gris permettent de numériser une image couleur à travers un filtre rouge, un filtre vert et un filtre bleu pour générer des images rouge, verte et bleue. Avec la fusion, vous pouvez combiner les différentes numérisations en une seule image couleur.

***Remarque :** vous pouvez également fusionner les données d'une ou plusieurs couches dans une couche existante ou une nouvelle couche (voir la section « Mélange de couches de couleur (Photoshop) », page 190).*

Les images à fusionner doivent être en mode Niveaux de gris, avoir les mêmes dimensions (en pixels) et être ouvertes (voir la section « Modification des dimensions de pixel d'une image », page 97.) Le nombre d'images en niveaux de gris ouvertes détermine les modes colorimétriques disponibles pour la fusion des couches. Ainsi, il est impossible de fusionner les couches séparées d'une image RVB dans une image CMJN, puisque celle-ci doit comporter quatre couches, alors que l'image RVB n'en compte que trois.

***Remarque :** si les fichiers DCS utilisés ont perdu accidentellement leurs liens (et ne peuvent donc plus être ouverts, importés ni imprimés), ouvrez les fichiers des couches et fusionnez-les dans une image CMJN, puis enregistrez le fichier au format DCS EPS.*

Pour fusionner des couches :

1 Ouvrez les images en niveaux de gris qui contiennent les couches à fusionner, et activez l'une des images.

L'option Fusionner les couches est disponible uniquement si vous avez ouvert plusieurs images.

2 Choisissez Fusionner les couches dans le menu de la palette Couches.

3 Dans la zone Mode, choisissez le mode de couleur que vous voulez créer. Les modes d'image en grisé ne sont pas disponibles. Le nombre de couches correspondant au mode apparaît dans la zone de texte Couches.

4 Si nécessaire, entrez une valeur dans la zone de texte Couches.

Si vous entrez un nombre incompatible avec le mode sélectionné, le mode Multicouche est automatiquement activé. Une image multicouche bicolore ou multicolore est ainsi créée.

5 Cliquez sur OK.

6 Pour chaque couche, assurez-vous que l'image voulue est ouverte. Si vous changez d'avis à propos du type d'image, cliquez sur Mode pour revenir à la boîte de dialogue Fusionner les couches.

7 Si la fusion porte sur une image multicouche, cliquez sur Suivant et répétez l'étape 6 pour sélectionner les autres couches.

Remarque : *toutes les couches d'une image multicouche sont des couches alpha.*

8 Lorsque vous avez terminé la sélection des couches, cliquez sur OK.

Les couches sélectionnées sont fusionnées dans une nouvelle image du type spécifié, tandis que les images originales sont refermées sans être modifiées. La nouvelle image apparaît dans une fenêtre sans titre.

Remarque : *il est impossible de séparer et de recombiner (fusionner) une image avec des couches de tons directs. La couche de ton direct est ajoutée en tant que couche alpha.*

Suppression de couches

Vous pouvez supprimer les couches de tons directs ou alpha dont vous n'avez plus besoin avant d'enregistrer une image. En effet, les couches alpha complexes risquent d'augmenter considérablement l'espace disque occupé par une image.

Pour supprimer une couche sans confirmation :

1 Sélectionnez la couche dans la palette Couches.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton Corbeille (🗑).

• Faites glisser le nom de la couche sur le bouton Corbeille de la palette.

• Choisissez Supprimer cette couche dans le menu de la palette Couches.

Pour supprimer une couche avec confirmation :

1 Sélectionnez la couche dans la palette Couches.

2 Cliquez sur le bouton Corbeille (🗑) au bas de la palette. Cliquez ensuite sur Oui.

Si vous supprimez une couche dans un fichier comportant des calques, quelle que soit la méthode utilisée, Photoshop vous invite à aplatir les calques visibles et à supprimer les calques masqués (le cas échéant) avant de supprimer la couche. En effet, la suppression d'une couche de couleur entraîne la conversion de l'image en une image multicouche, mode incompatible avec les calques.

Mélange de couches de couleur (Photoshop)

La commande Mélangeur de couches permet de modifier une couche de couleur en utilisant un mélange des couches de couleur actuelles. Grâce à cette commande, vous pouvez :

- Effectuer des réglages colorimétriques créatifs, difficilement réalisables avec les autres outils de réglages colorimétriques.
- Créer des images en niveaux de gris de haute qualité en sélectionnant la proportion (en pourcentage) de chaque couche de couleur.
- Créer un ton sépia de haute qualité ou d'autres images teintées.
- Convertir des images vers/à partir d'autres espaces colorimétriques tels que YCbCr.
- Permuter ou dupliquer des couches.

Pour mélanger des couches de couleur :

1 Dans la palette Couches, sélectionnez la couche de couleur composite.

2 Choisissez Image > Réglages > Mélangeur de couches.

3 Dans la zone Couche de sortie, choisissez la couche dans laquelle vous voulez fusionner une ou plusieurs couches existantes (ou *source*) (voir la section « Restriction de la fusion à des couches (Photoshop) », page 223).

4 Faites glisser le curseur d'une couche source vers la gauche pour réduire la proportion de cette couche dans la couche cible et vers la droite pour l'augmenter, ou entrez une valeur comprise entre – 200 % et +200 % dans la zone de texte. Une valeur négative inverse la couche source avant de l'ajouter à la couche de sortie.

5 Faites glisser le curseur ou entrez une valeur dans la zone Constant. Cette option ajoute une couche d'opacité variable à la couche de sortie : les valeurs négatives agissent comme une couche noire et les valeurs positives comme une couche blanche.

6 Sélectionnez Monochrome pour appliquer les mêmes paramètres aux couches de sortie et créer ainsi une image couleur ne contenant que des valeurs de gris.

Utilisez le Mélangeur de couches avec l'option Monochrome activée pour contrôler le détail et le contraste dans les images que vous prévoyez de convertir en niveaux de gris.

Si vous sélectionnez, puis désélectionnez cette option, vous pouvez modifier le mélange de chaque couche séparément et créer ainsi l'apparence d'une teinte appliquée manuellement.

7 Cliquez sur OK.

Ajout de tons directs (Photoshop)

Les *tons directs* sont des encres spéciales prémélangées, utilisées en remplacement ou en complément des encres de couleur quadri (CMJN). La presse comporte une plaque distincte par ton direct (un vernis nécessitant également sa propre plaque, il est considéré comme un ton direct). Pour de plus amples informations sur l'impression de plaques de tons directs, voir la section « Impression de séparations de couleurs », page 389.

Si vous envisagez d'imprimer une image avec des tons directs, vous devez créer au préalable des couches de tons directs sur lesquelles stocker les couleurs.

***Remarque :** pour exporter les couches de tons directs, enregistrez le fichier au format DCS 2.0 (voir la section « Enregistrement de fichiers au format Photoshop EPS ou DCS (Photoshop) », page 359).*

A propos des tons directs

Gardez à l'esprit les indications suivantes lors de la manipulation de couches de tons directs :

• Pour les graphiques avec des tons directs aux contours très précis et qui masquent l'image du dessous, vous pouvez envisager de créer l'image supplémentaire dans une application de mise en page ou d'illustration.

• Pour appliquer un ton direct en tant que teinte à l'image entière, convertissez l'image en mode Bichromie, puis appliquez le ton direct à l'une des plaques bichromes. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre tons directs, à raison d'une par plaque (voir la section « Impression de séparations de couleurs », page 389).

• Le nom des tons directs s'imprime sur les séparations.

• Les tons directs sont surimprimés par-dessus l'image entièrement composée. Chacun des tons directs est supprimé dans leur ordre d'apparition dans la palette Couches.

• Vous ne pouvez pas déplacer les couches de tons directs au-dessus d'une couche par défaut dans la palette Couches, sauf en mode Multicouche.

• Les tons directs ne peuvent pas être appliqués à des calques individuels.

• Si vous imprimez une image comportant des couches de tons directs sur une imprimante composite, les tons directs s'impriment sur des pages supplémentaires.

• Vous pouvez fusionner des couches de tons directs avec des couches de couleur en décomposant le ton direct en ses composants de couche de couleur. La fusion des couches de tons directs permet d'imprimer une épreuve d'une seule page de votre image couleur en tons directs sur une imprimante de bureau.

Création de couches de tons directs

Vous pouvez créer une nouvelle couche de ton direct ou convertir une couche alpha existante en une couche de ton direct.

Pour créer une nouvelle couche de ton direct :

1 Choisissez Fenêtre > Afficher Couches pour afficher la palette Couches.

2 Pour remplir une zone sélectionnée avec un ton direct, définissez ou chargez une sélection.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes pour créer une couche :

• Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton Nouvelle couche ( ) dans la palette Couches.

• Choisissez Nouvelle couche de ton direct dans le menu de la palette Couches.

Si vous avez défini une sélection, la zone correspondante adopte le ton direct spécifié.

4 Cliquez dans la case de couleur, puis choisissez une couleur.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Sélecteur de couleur Adobe » dans l'aide en ligne.

Si vous sélectionnez une couleur personnalisée, votre imprimeur pourra plus facilement fournir l'encre appropriée pour reproduire l'image.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Choix de couleurs personnalisées (Photoshop) » dans l'aide en ligne.

5 Dans la zone Uniformité, entrez une valeur comprise entre 0 et 100%.

Cette option vous permet de simuler à l'écran l'uniformité du ton direct imprimé. Une valeur de 100 % simule une encre qui recouvre complètement l'encre sous-jacente (comme de l'encre métallique) ; une valeur de 0 %, à l'inverse, simule une encre transparente qui laisse entièrement transparaître l'encre sous-jacente (comme du vernis transparent). Vous pouvez également utiliser cette option pour observer les endroits auxquels un ton direct transparent (un vernis, par exemple) apparaîtra.

Remarque : *l'option Uniformité et le choix de la couleur n'influent que sur l'aperçu à l'écran, et non sur la copie papier.*

6 Pour attribuer un nom à la couche de ton direct, choisissez une couleur personnalisée à l'étape 4 : la couche prend automatiquement le nom de cette couleur.

Veillez à nommer les tons directs de façon à ce qu'ils puissent être reconnus par les autres applications qui liront votre fichier. A défaut, l'impression de ce dernier risque d'être compromise.

7 Cliquez sur OK.

Pour convertir une couche alpha en une couche de ton direct :

1 Cliquez deux fois sur la couche alpha dans la palette Couches.

2 Si nécessaire, renommez la couche.

3 Sélectionnez Ton direct.

4 Cliquez dans la case de couleur et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleur.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Sélecteur de couleur Adobe » dans l'aide en ligne.

5 Cliquez sur OK. Les zones de la couche contenant des valeurs de niveaux de gris sont converties en tons directs.

6 Choisissez Image > Réglages > Négatif pour appliquer la couleur à la zone sélectionnée de la couche.

Modification de couches de tons directs

Vous pouvez ajouter de la couleur à une couche de ton direct ou en supprimer, changer une couleur de la couche de ton direct ou l'uniformité de la couleur à l'écran et fusionner une couche de ton direct avec les couches de couleur de l'image.

Pour de plus amples informations sur la réorganisation, la duplication ou la suppression de couches de tons directs, voir la section « Gestion des couches (Photoshop) », page 187.

Pour modifier une couche de ton direct :

1 Sélectionnez la couche de ton direct dans la palette Couches.

2 Utilisez un outil de peinture ou d'édition pour peindre dans l'image. Peignez en noir pour ajouter plus de ton direct avec une opacité de 100 % et en gris pour ajouter un ton direct moins opaque.

Remarque : *contrairement à l'option Uniformité de la boîte de dialogue Options de couche de ton direct, l'option Opacité des outils de peinture ou d'édition détermine la densité réelle d'encre utilisée dans la copie imprimée.*

Pour modifier les options de couche de ton direct :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez deux fois sur le nom de la couche de ton direct dans la palette Couches.

• Sélectionnez la couche de ton direct dans la palette Couches et choisissez Options de couche dans le menu de la palette.

2 Cliquez dans la case de couleur, puis choisissez une couleur.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Sélecteur de couleur Adobe » dans l'aide en ligne.

Si vous sélectionnez une couleur personnalisée, votre imprimeur pourra plus facilement fournir l'encre appropriée pour reproduire l'image.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Choix de couleurs personnalisées (Photoshop) » dans l'aide en ligne.

3 Dans la zone Uniformité, entrez une valeur comprise entre 0 et 100%.

Cette option vous permet de simuler à l'écran l'uniformité du ton direct imprimé. Une valeur de 100 % simule une encre qui recouvre complètement les encres sous-jacentes (comme de l'encre métallique) ; une valeur de 0 %, à l'opposé, simule une encre transparente laissant transparaître entièrement les encres sous-jacentes (comme du vernis transparent). Vous pouvez également utiliser cette option pour observer les endroits auxquels un ton direct transparent (un vernis, par exemple) apparaîtra.

Remarque : *l'option Uniformité n'agit que sur l'aperçu à l'écran, et non sur la copie papier.*

4 Cliquez sur OK.

Pour fusionner des couches de tons directs :

1 Sélectionnez la couche de ton direct dans la palette Couches.

2 Choisissez Fusionner la couche de ton direct dans le menu de la palette.

Le ton direct est converti et fusionné avec les couches de couleur. La couche de ton direct disparaît de la palette.

La fusion des couches de ton direct aplatit les images comportant des calques. Le composite fusionné comporte les informations chromatiques de ton direct de l'aperçu, y compris les paramètres d'uniformité. Par exemple, une couche de ton direct avec une uniformité de 50 % ne produira pas les mêmes résultats qu'avec une uniformité de 100 %.

En outre, les couches de ton direct résultant de la fusion ne reproduisent généralement pas les mêmes couleurs que celles des couches originales, puisque les encres CMJN ne peuvent pas représenter la gamme des couleurs disponibles avec les encres de ton direct.

Réglage des tons directs se chevauchant

Pour éviter que les tons directs superposés ne s'impriment par-dessus le ton direct de dessous ou ne le masquent, supprimez l'un des tons directs à l'endroit où ils se chevauchent.

Pour anticiper l'aspect des couleurs imprimées, utilisez un échantillon imprimé des encres surimprimées pour régler l'affichage de votre écran.

Remarque : *dans le cas, par exemple, d'un vernis ou de plaques de seconde insolation, il est préférable que les couleurs se surimpriment.*

Pour régler les tons directs qui se chevauchent :

1 Dans la palette Couches, sélectionnez la couche de ton direct correspondant à la couleur que vous voulez imprimer.

2 Choisissez Sélection > Récupérer la sélection.

Pour sélectionner rapidement une image dans une couche, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur la couche dans la palette Couches.

3 Dans la zone Couche, choisissez la couche de ton direct de l'étape 1, puis cliquez sur OK.

4 Pour créer un recouvrement lorsque vous masquez la couleur sous-jacente, choisissez Sélection > Modifier > Dilater ou Contracter, selon que le ton direct chevauchant l'autre est plus sombre ou plus claire que celle située en dessous. Pour de plus amples informations sur le recouvrement, voir la section « Création de recouvrements de couleurs », page 384.

5 Dans la palette Couches, sélectionnez la couche de ton direct du dessous contenant les zones que vous voulez éliminer. Appuyez sur la touche Retour arrière (Windows) ou Suppression (Mac OS).

Cette méthode est utile pour masquer les zones d'une couche au-dessous d'un ton direct, telles les couches CMJN.

6 Si un ton direct d'une couche recouvre plusieurs autres tons directs, répétez cette procédure pour chacune des couches contenant des zones à supprimer.

Opérations sur les couches pour fusionner calques et couches (Photoshop)

Les commandes Opérations (couches simples uniquement) et Appliquer une image (couches simples et composites) permettent de combiner les couches d'une ou plusieurs images dans de nouvelles images en utilisant les effets de fusion associés aux calques. Ces commandes offrent deux modes de fusion supplémentaires non disponibles dans la palette Calques : Addition et Soustraction. Bien qu'il soit possible de créer de nouveaux ensembles de couches en copiant des couches sur des calques dans la palette Calques, il est souvent plus rapide de fusionner les informations des couches à l'aide des commandes Opérations.

Ces commandes permettent d'effectuer des opérations mathématiques sur les pixels placés au même endroit de l'image sur deux couches différentes, puis de combiner les résultats obtenus en une seule couche. Les deux concepts suivants sont fondamentaux pour comprendre le fonctionnement des commandes Opérations.

- Chaque pixel d'une couche prend une valeur de luminosité comprise entre 0 (noir ou « désactivé ») et 255 (blanc ou « activé »). Les commandes Opérations et Appliquer une image opèrent des calculs sur ces valeurs pour produire les pixels composites en résultant.
- Ces commandes superposent les pixels sur deux ou plusieurs couches. Il est donc impératif que les images faisant l'objet de calculs aient les mêmes dimensions en pixels (pour de plus amples informations sur le réglage des dimensions en pixels d'une image, voir la section « Modification de la taille de l'image et de la résolution », page 95).

Utilisation de la commande Appliquer une image

La commande Appliquer une image permet de fusionner le calque et la couche d'une image (la *source*) avec un calque et une couche de l'image active (la *cible*).

Pour utiliser la commande Appliquer une image :

1 Ouvrez les images source et cible, puis sélectionnez un calque et une couche dans l'image cible. Les images doivent avoir les mêmes dimensions en pixels pour que leurs noms apparaissent dans la boîte de dialogue Appliquer une image.

Remarque : *si les deux images ont un mode colorimétrique différent (par exemple, une image RVB et une image CMJN), vous pouvez copier une couche d'une image dans une couche de l'autre image. Cette opération est néanmoins impossible s'il s'agit d'une couche composite.*

2 Choisissez Image > Appliquer une image.

3 Choisissez l'image source, le calque et la couche que vous voulez combiner à la cible. Pour utiliser tous les calques de l'image source, sélectionnez Fusionné dans la zone Calque.

4 Sélectionnez Aperçu pour prévisualiser les résultats dans la fenêtre d'image.

5 Sélectionnez Inverser pour utiliser le contenu négatif de la couche dans le calcul.

6 Dans la zone Opération, choisissez une option de fusion.

Pour de plus amples informations sur les options Addition et Soustraction, voir la section « A propos des modes de fusion Addition et Soustraction », page 196.

Pour de plus amples informations sur les autres options de fusion, voir la rubrique « Sélection d'un mode de fusion » dans l'aide en ligne.

7 Entrez une valeur d'opacité correspondant à l'intensité de l'effet recherchée.

8 Sélectionnez Conserver les zones transparentes pour appliquer l'effet uniquement aux zones opaques du calque obtenu.

9 Sélectionnez Masque si vous voulez appliquer la fusion à travers un masque. Choisissez ensuite l'image et le calque contenant le masque. Dans la zone Couche, sélectionnez la couche de couleur ou alpha à utiliser comme masque. Vous pouvez aussi employer un masque créé d'après la sélection active ou les contours du calque choisi (Transparence). Sélectionnez Inverser pour intervertir les zones masquées et non masquées de la couche (voir la section « Opérations sur les couches pour fusionner calques et couches (Photoshop) », page 194).

10 Cliquez sur OK.

Utilisation de la commande Opérations

La commande Opérations permet de fusionner deux couches individuelles provenant d'une ou plusieurs images source. Vous pouvez ensuite appliquer le résultat à une nouvelle image ou à une nouvelle couche ou sélection de l'image active. La commande Opérations ne s'applique pas aux couches composites.

Pour utiliser la commande Opérations :

1 Ouvrez la ou les images source. Les images doivent avoir les mêmes dimensions en pixels pour que leurs noms apparaissent dans la boîte de dialogue Opérations.

2 Choisissez Image > Opérations.

3 Sélectionnez Aperçu pour prévisualiser les résultats dans la fenêtre d'image.

4 Choisissez la première source (image, calque et couche). Pour utiliser tous les calques de l'image source, choisissez Fusionné dans la zone Calque.

5 Sélectionnez Inverser pour utiliser le contenu négatif de la couche dans le calcul. Dans la zone Couche, choisissez Gris pour obtenir le même effet qu'une conversion de l'image en une image en niveaux de gris.

6 Choisissez la seconde source (image, calque et couche), en précisant les options supplémentaires, comme indiqué à l'étape 5.

7 Dans la zone Opération, choisissez un mode de fusion.

Pour de plus amples informations sur les modes Addition et Soustraction, voir la section « A propos des modes de fusion Addition et Soustraction », page 196.

Pour de plus amples informations sur les autres modes de fusion, voir la rubrique « Sélection d'un mode de fusion » dans l'aide en ligne.

8 Entrez une valeur d'opacité correspondant à l'intensité de l'effet recherchée.

9 Sélectionnez Masque si vous voulez appliquer la fusion à travers un masque. Choisissez ensuite l'image et le calque contenant le masque. Dans la zone Couche, sélectionnez la couche de couleur ou alpha à utiliser comme masque. Vous pouvez également employer un masque créé d'après la sélection active ou les contours du calque choisi (Transparence). Sélectionnez Inverser pour intervertir les zones masquées et non masquées de la couche.

10 Dans la zone Résultat, précisez si vous voulez placer les résultats de la fusion dans un nouveau document ou dans une nouvelle couche ou sélection de l'image active.

11 Cliquez sur OK.

A propos des modes de fusion Addition et Soustraction

Les modes de fusion Addition et Soustraction ne sont disponibles que pour les commandes Appliquer une image et Opérations.

Addition Additionne les valeurs des pixels des deux couches. Ce mode est pratique pour combiner des images qui ne se chevauchent pas sur deux couches.

Dans la mesure où les valeurs élevées représentent les couleurs claires, l'ajout de couches dont les pixels se chevauchent éclaircit l'image. Les zones noires des deux couches restent noires (0 + 0 = 0), le blanc de l'une ou l'autre des couches produit du blanc (255 + une valeur quelconque = 255 ou plus).

Le mode divise la somme des valeurs des pixels par le facteur Echelle, puis ajoute la valeur Décalage à la somme. Si, par exemple, vous voulez rechercher la moyenne des pixels de deux couches, additionnez-les, divisez le résultat par 2 et laissez la zone Décalage vide.

Dans la zone Echelle, entrez une valeur comprise entre 1 000 et 2 000. Toute valeur supérieure obscurcit l'image.

La valeur Décalage permet d'éclaircir ou d'obscurcir les pixels de la couche cible selon une valeur de luminosité comprise entre +255 et –255. Une valeur négative obscurcit l'image, tandis qu'une valeur positive l'éclaircit.

Soustraction Retranche la valeur des pixels de la couche source des pixels correspondants de la couche cible. De même qu'avec l'option Addition, le résultat est ensuite divisé par le facteur Echelle, puis ajouté à la valeur Décalage.

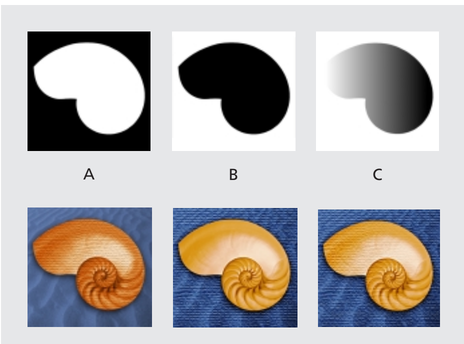
Dans la zone Echelle, entrez une valeur comprise entre 1 000 et 2 000. La valeur Décalage permet d'éclaircir ou d'obscurcir les pixels de la couche cible selon une valeur de luminosité comprise entre +255 et –255.

A propos des masques (Photoshop)

Les masques servent à isoler et protéger certaines zones d'une image lorsque vous appliquez des changements de couleurs, des filtres ou d'autres effets au reste de l'image. Lorsque vous sélectionnez une partie d'une image, le reste de l'image est « masqué », c'est-à-dire protégé contre les modifications. Vous pouvez également utiliser des masques pour des opérations d'édition complexes sur des images, telle l'application progressive d'une couleur ou d'effets de filtre.

Par ailleurs, grâce aux masques, vous pouvez enregistrer et réutiliser en tant que couches alpha des sélections longues à effectuer (les couches alpha peuvent être converties en sélections, puis utilisées pour la retouche d'images). Dans la mesure où les masques sont stockés en tant que couches en niveaux de gris de 8 bits, vous pouvez les affiner et les modifier à l'aide des outils de peinture et d'édition.

Lorsqu'une couche de masque est sélectionnée dans la palette Couches, les couleurs de fond et de premier plan apparaissent en tant que valeurs de niveaux de gris (voir la section « Création de masques temporaires en mode Masque (Photoshop) », page 197).



***A.** Masque opaque utilisé pour protéger le fond et colorer la coquille* ***B.** Masque opaque utilisé pour protéger la coquille et colorer le fond* ***C.** Masque semi-transparent utilisé pour colorer le fond et une partie de la coquille.*

Dans Photoshop, vous pouvez créer des masques de différentes façons. Tous sont, au moins provisoirement, stockés comme des couches de niveaux de gris :

- Le mode Masque permet de créer et d'afficher un masque temporaire pour une image. Ce type de masque est utile si vous ne comptez pas l'enregistrer pour le réutiliser (voir la section « Création de masques temporaires en mode Masque (Photoshop) », page 197).
- Les couches alpha vous permettent d'enregistrer et de récupérer une sélection pour l'utiliser comme un masque (voir la section « Enregistrement de masques sur les couches alpha », page 199).
- Les masques de fusion et les masques de calque permettent de combiner des contours de masquage diffus et nets sur un même calque. De nombreux effets spéciaux sont à votre disposition lorsque vous modifiez un masque de fusion ou un masque de calque (voir la section « Masquage de parties d'un calque », page 237).

Création de masques temporaires en mode Masque (Photoshop)

Le mode Masque vous permet de modifier n'importe quelle sélection en tant que masque, sans utiliser la palette Couches ni masquer l'image. Cette méthode présente l'avantage d'être compatible avec tous les outils ou filtres Photoshop ou presque. Si vous définissez, par exemple, une sélection rectangulaire avec l'outil de sélection, vous pouvez passer en mode Masque et utiliser le pinceau pour étendre ou réduire la sélection, ou utiliser un filtre pour déformer les contours de la sélection. Vous pouvez également utiliser les outils de sélection, dans la mesure où le masque ne correspond pas à une sélection.

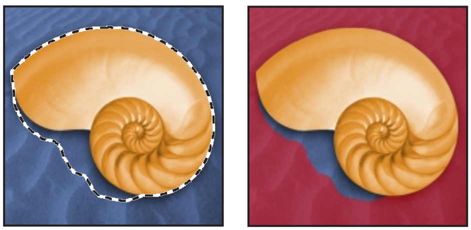
Commencez par sélectionner une zone, puis agrandissez ou réduisez la sélection en mode Masque afin de former le masque. L'autre solution consiste à créer entièrement le masque en mode Masque. Les zones protégées et les zones non protégées se distinguent par leur couleur. Lorsque vous quittez le mode Masque, les zones non protégées sont activées comme sélection.

Une couche Masque temporaire apparaît dans la palette Couches lorsque vous travaillez en mode Masque. Toutes les modifications du masque sont cependant effectuées dans la fenêtre de l'image.

Pour créer un masque temporaire :

1 A l'aide d'un outil de sélection, sélectionnez la partie de l'image à retoucher.

2 Cliquez sur le bouton du mode Masque ( ) dans la boîte à outils.



Zone sélectionnée et mode Masque appliqué

Une incrustation couleur (similaire à un rubylith) recouvre et protège la zone en dehors de la sélection. La sélection originale n'est pas protégée par ce masque. Par défaut, le mode Masque colore la zone protégée avec une incrustation rouge à moitié opaque.

3 Pour modifier le masque, sélectionnez un outil de peinture ou d'édition dans la boîte à outils ou sélectionnez une commande de filtre ou de réglage dans la barre de menus. Par défaut, le noir étend la surface du masque et restreint d'autant celle de la sélection. A l'inverse, le blanc retranche des portions du masque et agrandit la sélection. Le gris ou les autres couleurs produisent une zone semi-transparente qui se prête bien aux effets de contour progressif ou de lissage.

4 Cliquez sur le bouton du mode Standard ( ) dans la boîte à outils pour désactiver le masque et revenir à l'image d'origine. La zone non protégée du masque est délimitée par un cadre de sélection.

Si un masque à contour progressif est converti en une sélection, la ligne de démarcation passe à mi-chemin entre les pixels noirs et blancs du dégradé du masque. Le cadre de sélection reflète la transition des pixels sélectionnés à moins de 50 % vers les pixels sélectionnés à plus de 50 %.

5 Apportez les modifications nécessaires à l'image. Les retouches ne s'appliquent qu'à la sélection.

6 Choisissez Sélection > Désélectionner pour désélectionner la sélection ou enregistrez la sélection.

Pour modifier les options du mode Masque :

1 Cliquez deux fois sur le bouton du mode Masque ( ) dans la boîte à outils.

2 Choisissez l'une des options d'affichage suivantes :

• Zones masquées (valeur par défaut), pour que les zones masquées (protégées ou désélectionnées) apparaissent en noir (opaques) et les zones sélectionnées en blanc (transparentes). Le noir élargit la zone masquée protégée, et le blanc étend la sélection.

Lorsque cette option est activée, le bouton Masque de la boîte à outils représente un cercle blanc sur fond gris ( ).

• Zones sélectionnées, pour faire apparaître les zones masquées ou protégées en blanc (transparentes) et les zones sélectionnées en noir (opaques). Le blanc dilate la zone masquée protégée, et le noir élargit la zone sélectionnée.

Lorsque cette option est activée, le bouton Masque de la boîte à outils représente un cercle gris sur fond blanc ( ).

Pour passer rapidement de l'option Zones masquées à l'option Zones sélectionnées, et inversement, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton du mode Masque.

3 Pour changer la couleur du masque, cliquez dans la zone de couleur et choisissez une nouvelle couleur.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Sélecteur de couleur Adobe » dans l'aide en ligne.

4 Pour modifier l'opacité, entrez une valeur comprise entre 0 et 100 %.

Les paramètres de couleur et d'opacité agissent sur l'aspect du masque mais restent sans l'état de protection des zones sous-jacentes. La modification de ces paramètres permet de faire ressortir le masque sur les couleurs de l'image.

5 Cliquez sur OK.

Si vous voulez convertir ce masque temporaire en une couche alpha permanente, passez en mode standard et choisissez Sélection > Mémoriser la sélection.

Enregistrement de masques sur les couches alpha

Outre les masques temporaires du mode Masque, vous pouvez créer d'autres masques permanents en les stockant sur des *couches* alpha. Il est ensuite possible de réutiliser ces masques dans la même image ou dans une autre.

Vous pouvez créer une couche alpha dans Photoshop, puis y ajouter un masque. Vous pouvez également enregistrer une sélection existante dans une image Photoshop ou ImageReady comme couche alpha qui apparaîtra dans la palette Couches de Photoshop.

A propos des couches alpha (Photoshop)

Une couche alpha a les propriétés suivantes :

• Une image (à l'exception d'une image 16 bits) peut compter jusqu'à 24 couches, y compris les couches de couleur et alpha.

• Toutes les couches sont des images en niveaux de gris 8 bits, capables d'afficher 256 niveaux de gris.

• Vous pouvez, pour chaque couche, définir un nom, une couleur, une option de masque et une valeur d'opacité (l'opacité a une incidence sur l'aperçu de la couche, mais pas sur l'image).

• Toutes les nouvelles couches ont les mêmes dimensions et le même nombre de pixels que l'image originale.

• Vous pouvez modifier le masque dans une couche alpha à l'aide des outils de peinture et d'édition.

Création de couches alpha (Photoshop)

Vous pouvez créer une nouvelle couche alpha, puis utiliser les outils de peinture ou d'édition pour y ajouter le masque.

Pour créer une couche alpha avec les options sélectionnées :

1 Cliquez sur le bouton Nouvelle couche ( ) au bas de la palette Couches. Le nom de la nouvelle couche reflète son ordre de création.

2 Utilisez un outil de peinture ou d'édition pour peindre dans l'image. Peignez en noir pour ajouter à la couche, en blanc pour soustraire de la couche, et utilisez une opacité plus faible ou une couleur pour ajouter à la couche des zones moins opaques.

Pour créer une couche alpha et définir ses options :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton Nouvelle couche ( ) au bas de la palette Couches.

• Choisissez Nouvelle couche dans le menu de la palette Couches.

2 Spécifiez le nom de la couche.

3 Sélectionnez des options d'affichage pour la couche, en suivant les étapes 2 à 4 de la procédure de modification des options du mode Masque, décrite à la section « Création de masques temporaires en mode Masque (Photoshop) », page 197. Les options des couches alpha sont identiques à celles disponibles pour les masques.

4 Cliquez sur OK. Une nouvelle couche apparaît au bas de la palette Couches ; il s'agit de la seule couche visible dans la fenêtre d'image.

5 Cliquez sur l'icône représentant un œil ( ) en regard d'une couche de couleur ou de la couche de couleur composite pour afficher l'image avec une incrustation couleur.

6 Utilisez un outil de peinture ou d'édition pour peindre dans l'image. Peignez en noir pour rajouter de la couleur à la nouvelle couche et en blanc pour en retirer ou utilisez une opacité plus faible ou une couleur pour ajouter à la nouvelle couche des couleurs moins opaques.

Enregistrement d'une sélection de masque

Vous pouvez enregistrer une sélection en tant que masque dans une couche alpha nouvelle ou existante.

Pour enregistrer une sélection dans une nouvelle couche avec les options par défaut (Photoshop) :

1 Sélectionnez la ou les zones de l'image que vous voulez isoler.

2 Cliquez sur le bouton Mémoriser la sélection ( ) au bas de la palette Couches. Une nouvelle couche apparaît ; son nom reflète son ordre de création.

Pour enregistrer une sélection dans une couche nouvelle ou existante :

1 Sélectionnez la ou les zones de l'image que vous voulez isoler.

2 Choisissez Sélection > Mémoriser la sélection.

3 Dans la boîte de dialogue Mémoriser la sélection, choisissez une image cible pour la sélection dans la zone Document.

Par défaut, la sélection est placée sur une couche de l'image active. Vous pouvez cependant l'enregistrer dans une couche d'une autre image ouverte ayant les mêmes dimensions en pixels ou dans une nouvelle image.

4 Dans la zone Couche, choisissez une couche cible pour la sélection.

Par défaut, celle-ci est enregistrée dans une nouvelle couche. Vous pouvez cependant l'enregistrer dans n'importe quelle couche existante de l'image sélectionnée ou dans un masque de fusion si l'image contient des calques.

5 Si vous enregistrez la sélection dans une couche existante, sélectionnez la façon dont vous voulez combiner les sélections :

• Remplacer la couche, pour remplacer la sélection active dans la couche.

• Ajouter à la couche, pour ajouter la sélection au contenu de la couche en cours.

• Soustraire de la couche, pour supprimer la sélection du contenu de la couche en cours.

• Intersection avec la couche, pour conserver les zones de la nouvelle sélection qui recoupent le contenu de la couche.

6 Cliquez sur OK.

Dans Photoshop, vous pouvez sélectionner la couche dans la palette Couches pour afficher la sélection enregistrée en niveaux de gris. Une sélection enregistrée dans ImageReady apparaîtra dans une couche nouvelle ou existante, dans la palette Couches de Photoshop.

Modification des couches alpha (Photoshop)

Vous pouvez modifier une couche alpha pour y ajouter ou en retirer de la couleur ; vous pouvez également paramétrer les couleurs et l'opacité du masquage.

Pour de plus amples informations sur la réorganisation, la duplication ou la suppression de couches alpha, voir la section « Gestion des couches (Photoshop) », page 187.

Pour modifier une couche alpha :

Utilisez un outil de peinture ou d'édition pour peindre dans l'image. Peignez en noir pour rajouter de la couleur à la couche et en blanc pour en retirer ou utilisez une opacité plus faible ou une couleur pour ajouter à la couche des couleurs moins opaques.

Pour modifier les options d'une couche alpha :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Sélectionnez la couche dans la palette Couches et choisissez Options de couche dans le menu de la palette.

• Cliquez deux fois sur le nom de la couche dans la palette Couches.

2 Renommez la couche.

3 Sélectionnez des options d'affichage, conformément aux étapes 2 à 4 de la procédure de modification des options du mode Masque (étapes 2 à 4), décrite à la section « Création de masques temporaires en mode Masque (Photoshop) », page 197.

Pour de plus amples informations sur la modification des options relatives aux couches de couleur de ton direct, voir la section « Modification de couches de tons directs », page 192.

Remarque : *il n'est pas possible de modifier les options pour les couches de couleur par défaut.*

Récupération d'une sélection dans une image

Vous pouvez réutiliser une sélection qui a été précédemment enregistrée en la chargeant dans une image. Dans Photoshop, vous pouvez également récupérer la sélection dans une image une fois la couche alpha modifiée.

Pour récupérer une sélection enregistrée en utilisant les raccourcis (Photoshop) :

Utilisez l'une des méthodes suivantes dans la palette Couches :

- Sélectionnez la couche alpha, cliquez sur le bouton Récupérer la sélection ( ) au bas de la palette, puis cliquez sur la couche de couleur composite dans la partie supérieure de la palette.
- Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur la couche qui contient la sélection à récupérer.
- Pour ajouter le masque à une sélection existante, maintenez les touches Ctrl+Maj (Windows) ou Commande+Maj (Mac OS) enfoncées et cliquez sur la couche.
- Pour soustraire le masque d'une sélection existante, maintenez les touches Ctrl+Alt (Windows) ou Commande+Option (Mac OS) enfoncées et cliquez sur la couche.
- Pour récupérer l'intersection de la sélection enregistrée et d'une sélection existante, maintenez les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Commande+Option+Maj (Mac OS) enfoncées et sélectionnez la couche.

Pour récupérer une sélection enregistrée dans une image (Photoshop) :

1 Choisissez Sélection > Récupérer la sélection. Le nom du fichier actif est sélectionné dans la zone Document.

2 Dans la zone Couche, choisissez la couche qui contient la sélection à récupérer.

3 Cliquez sur Inverser pour sélectionner les zones désélectionnées et inversement.

4 S'il existe déjà une sélection dans l'image cible, indiquez comment vous voulez combiner les sélections (pour de plus amples informations sur ces options, voir la section « Enregistrement d'une sélection de masque », page 200).

5 Cliquez sur OK.

Pour récupérer une sélection enregistrée dans une image (ImageReady) :

Choisissez Sélection > Récupérer la sélection, puis choisissez une option dans le sous-menu.

Pour récupérer une sélection à partir d'une autre image (Photoshop) :

1 Ouvrez les deux images à utiliser.

Remarque : *les images doivent avoir des dimensions en pixels identiques (voir la section « Modification des dimensions de pixel d'une image », page 97).*

2 Activez l'image cible et choisissez Sélection > Récupérer la sélection.

3 Dans la zone Document, choisissez l'image source.

4 Dans la zone Couche, choisissez la couche qui contient la sélection à utiliser comme masque.

5 Cliquez sur Inverser pour sélectionner les zones désélectionnées et inversement.

6 S'il existe déjà une sélection dans l'image de destination, indiquez comment vous voulez combiner les sélections (pour de plus amples informations sur ces options, voir la section « Enregistrement d'une sélection de masque », page 200).

7 Cliquez sur OK.



8



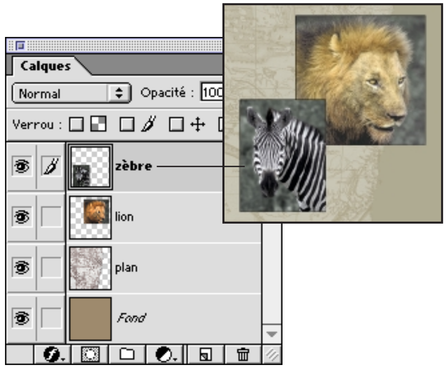
Chapitre 8 : Utilisation de calques

Lorsque vous créez, importez ou scannez une image dans Adobe Photoshop ou Adobe ImageReady, cette image se compose d'un seul calque. Vous pouvez alors ajouter plusieurs calques à l'image, afin d'organiser votre travail sur plusieurs niveaux distincts.

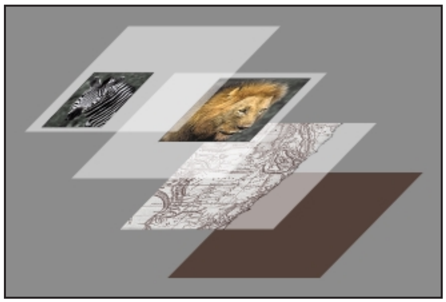
A propos des calques

Chaque nouvelle image dans Photoshop ou dans ImageReady contient un seul calque. Dans Photoshop, ce calque est appelé le *calque de fond* et est comparable à une première couche de peinture. Vous ne pouvez pas changer la position du calque de fond dans la pile (il se situe toujours au bas de la pile) ; vous ne pouvez pas non plus appliquer un mode de fusion ni une opacité à ce calque (sauf si vous le convertissez en calque normal).

Les calques vous permettent d'apporter des changements à une image sans modifier les données de l'image d'origine. Par exemple, il peut être préférable de stocker des photographies ou des parties d'une photographie sur des calques distincts, puis de les combiner en une image composite. Les calques peuvent être comparés à des feuilles d'acétate empilées les unes sur les autres. Lorsque aucune image ne figure sur un calque (c'est-à-dire là où le calque est transparent), vous pouvez voir les autres calques au travers. Tous les calques d'un fichier ont la même résolution, contiennent initialement le même nombre de couches et ont le même mode colorimétrique (RVB, CMJN ou Niveaux de gris).



Le zèbre se situe sur le calque du dessus.


Les zones transparentes d'un calque laissant transparaître les calques du dessous.

Vous pouvez dessiner, éditer, coller et repositionner des éléments sur un calque sans altérer les autres. Tant que vous ne combinez pas ou que vous ne *fusionnez* pas les calques d'une image, chacun d'eux reste indépendant des autres. Par conséquent, vous avez toute latitude de faire différents essais de graphiques, de texte, d'opacité et de modes de fusion. Photoshop et ImageReady prennent en charge les calques normaux et les calques de texte. Photoshop prend également en charge les calques de réglage et les calques de remplissage. Vous pouvez appliquer des effets sophistiqués aux calques à l'aide de masques de fusion, de masques de calque et de styles de calque. ImageReady vous permet en outre d'utiliser des calques pour créer des états de transformation par souris et des animations.

Lorsque vous transférez une image multicalque de Photoshop à ImageReady, celle-ci conserve tous ses calques, masques de fusion, masques de calque, styles de calque et calques de réglage. Bien que les calques de réglage et de remplissage ne puissent être appliqués et édités que dans Photoshop, vous pouvez les afficher dans ImageReady. Vous pouvez créer des masques de calque aussi bien dans Photoshop que dans ImageReady, mais Photoshop dispose de meilleures options d'édition.

A propos des groupes de calques

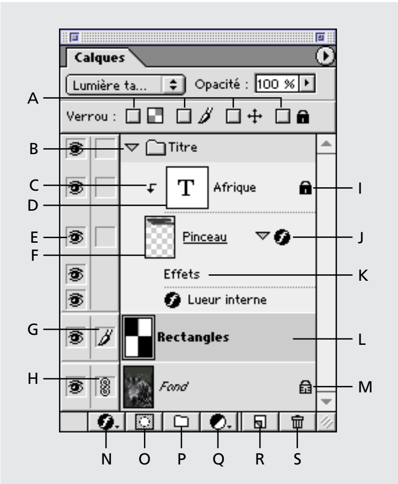
Les groupes de calques vous permettent d'organiser et de gérer des calques contigus. Vous pouvez développer un groupe de calques afin d'afficher les calques qu'il contient ou le réduire pour libérer de la place sur l'écran. Vous pouvez également utiliser des groupes de calques pour appliquer des masques à plusieurs calques en même temps.

Les groupes de calques fonctionnent comme des calques ; vous pouvez les afficher, les sélectionner, les dupliquer, les déplacer ou modifier leur ordre d'empilement de la même façon que pour les calques. Vous pouvez facilement ajouter ou supprimer des calques des groupes de calques ou en créer de nouveaux au sein d'un groupe de calques ; toutefois, vous ne pouvez pas imbriquer des calques, c'est-à-dire que vous ne pouvez ni créer ni déplacer un groupe de calques à l'intérieur d'un autre. Enfin, il n'est pas possible d'appliquer un effet de calque à un groupe de calques ni d'utiliser un groupe de calque comme base d'un groupe d'écrêtage.

Utilisation de la palette Calques

La palette Calques vous permet de créer, de masquer, d'afficher, de dupliquer, de fusionner, de lier, de verrouiller et de supprimer des calques. Elle recense tous les calques et groupes de calques d'une image, en commençant par le calque de premier plan. Une vignette illustrant le contenu de chaque calque s'affiche à côté de son nom. Cette vignette est mise à jour à mesure que vous éditez le calque. Vous pouvez uniquement apporter des changements au calque *actif*, et un seul calque peut être actif à la fois. Lorsque vous déplacez ou transformez le calque actif, ces changements s'appliquent également à tous les calques liés au calque actif. En outre, vous pouvez verrouiller entièrement ou partiellement des calques, afin de protéger leur contenu.

A partir de la palette Calques, vous pouvez également appliquer des masques de fusion et des masques de calque ou des styles de calques à un calque et créer des calques de réglage ou de remplissage. Vous pouvez utiliser un groupe d'écrêtage comme masque d'un groupe de calques ou pour spécifier le mode de fusion d'un groupe de calques.



A. Options de verrouillage de calque (de gauche à droite) : Verrouiller les pixels transparents, Verrouiller les pixels de l'image, Verrouiller la position, Tout verrouiller ***B.*** *Groupe de calques* ***C.*** *Groupe d'écrêtage* ***D.*** *Calque de texte* ***E.*** *Masquer/Afficher* ***F.*** *Base du groupe d'écrêtage* ***G.*** *Icône de pinceau* ***H.*** *Liaison/Rupture de liaison* ***I.*** *Calque entièrement verrouillé* ***J.*** *Afficher/Masquer le style de calque* ***K.*** *Barre Effets* ***L.*** *Calque sélectionné* ***M.*** *Calque partiellement verrouillé* ***N.*** *Nouveaux styles de calque* ***O.*** *Nouveau masque de fusion* ***P.*** *Nouveau groupe de calques* ***Q.*** *Nouveau calque de réglage ou de remplissage* ***R.*** *Nouveau calque* ***S.*** *Corbeille*

Affichage de la palette Calques

Utilisez le menu Fenêtre pour afficher la palette Calques et activez l'onglet de la palette pour la mettre en premier plan de toutes les palettes.

Pour afficher la palette Calques :

1 Choisissez Fenêtre > Afficher Calques ou cliquez sur l'onglet de la palette Calques.

2 Utilisez les barres de défilement ou redimensionnez la palette pour visualiser tous les calques.

3 Cliquez sur le triangle (▷) pour développer ou réduire les groupes de calques et les effets de calque tels que les ombres portées, les lueurs, le biseautage et l'estampage (voir la section « Utilisation de styles de calques », page 226).

Affichage et sélection de calques

La palette Calques vous permet de définir la visibilité d'un calque, groupe de calques ou effet de calque, d'afficher les aperçus ou les *vignettes* du contenu des calques et de contrôler l'affichage des pixels transparents. La désactivation des vignettes permet d'améliorer les performances et de libérer de l'espace à l'écran. Vous pouvez également attribuer un code de couleur aux calques pour mieux localiser les calques liés ou comme aide-mémoire des changements que vous devez apporter. Pour activer un calque, sélectionnez-le ; les changements que vous apportez s'appliquent au calque actif.

Pour afficher ou masquer un calque, groupe de calque ou effet de calque :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Dans la palette Calques, cliquez sur l'icône de l'œil (👁) en regard d'un calque, groupe de calques ou effet de calque pour le masquer. Cliquez de nouveau dans cette colonne pour faire réapparaître le calque, le groupe de calques ou l'effet de calque.

• Faites glisser la souris sur la colonne de l'œil pour afficher ou masquer plusieurs calques ou effets de calques. Vous pouvez faire glisser la souris sur la colonne de l'œil en regard des calques ou groupes de calques afin de les masquer ou de les afficher. Faites glisser la souris sur la colonne de l'œil en regard d'effets de calques appliqués à un calque afin de les masquer ou de les afficher.

• Tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, cliquez sur l'icône d'œil d'un calque pour afficher uniquement ce calque. Tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, cliquez de nouveau sur la colonne de l'œil pour afficher de nouveau tous les calques.

Seuls les calques visibles sont imprimés. Pour améliorer les performances, vous pouvez rendre certains calques temporairement invisibles.

Remarque : *bien qu'il soit possible de rendre le calque actif invisible, gardez à l'esprit que les changements que vous apportez s'appliquent toujours à ce calque.*

Pour sélectionner un calque :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Dans la palette Calques, cliquez sur un calque ou un groupe de calques pour le rendre actif.

• Sélectionnez l'outil Déplacement (), cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez tout en maintenant la touche Contrôle (Mac OS) enfoncée sur l'image, puis sélectionnez le calque dans le menu contextuel. Le menu contextuel contient tous les calques contenant des pixels sur le point d'insertion du pointeur (pour de plus amples informations sur la sélection de calques de façon interactive à l'aide de l'outil Déplacement, voir la section « Déplacement, copie et collage de sélections et de calques », page 149).

Le nom du calque actif est indiqué dans la barre de titre de la fenêtre de l'image, et une icône de pinceau () apparaît en regard de son nom dans la palette Calques.

Pour modifier l'affichage des vignettes de calques :

1 Choisissez Options de palette dans le menu de la palette Calques.

2 Sélectionnez une option d'affichage.

• Cliquez sur une taille de vignette. Les petites vignettes permettent de limiter l'espace utilisé par la palette à l'écran, ce qui peut être utile sur des moniteurs de petites taille.

• Cliquez sur Sans pour désactiver l'affichage des vignettes.

3 Cliquez sur OK.

Les groupes de calques n'ont pas de vignette.

Pour modifier l'affichage des pixels transparents :

Vous pouvez spécifiez la façon dont les zones transparentes d'un document apparaissent lorsque vous les éditez.

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Choisissez Edition > Préférences > Transparence et couleurs non imprimables.

• (ImageReady) Choisissez Edition > Préférence > Transparence.

Par défaut, les zones transparentes d'un document revêtent un motif en damier.

2 Dans la liste Grille, choisissez une nouvelle taille à appliquer au motif. Choisissez Sans pour afficher les zones transparentes du calque en blanc.

3 Dans la liste Couleur, choisissez une option :

• Claire, Moyenne ou Foncée pour afficher le motif en gris.

• Toute autre couleur de la liste pour que le damier s'affiche dans cette couleur.

• Personnalisée pour choisir une couleur qui n'est pas comprise dans la liste. Cliquez sur une zone de sélection de couleur pour définir une couleur personnalisée.

4 (Photoshop) Cochez la case Alpha vidéo pour permettre à Photoshop d'envoyer les informations de transparence à la carte vidéo de votre ordinateur. Cette option requiert une prise en charge matérielle ; assurez-vous que la carte vidéo de votre ordinateur permet de superposer des images sur un signal vidéo en direct. Si vous sélectionnez cette option alors que vous ne disposez pas du support matériel requis, vous risquez d'obtenir des résultats imprévisibles.

5 Cliquez sur OK.

Modification de la pile des calques

La pile des calques détermine si un calque ou un groupe de calques doit apparaître devant ou derrière les autres calques. Notez que vous ne pouvez pas faire glisser un groupe de calques dans un autre ni faire glisser des effets de calques derrière l'arrière-plan. Pour de plus amples informations sur la pile de calques, voir la section « Groupement de calques », page 213.

Pour modifier l'ordre des calques :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque ou le groupe de calques à déplacer.

2 Choisissez Calque > Disposition, puis choisissez l'une des options du sous-menu :

• Premier plan, pour placer le calque au-dessus des autres.

• En avant, pour déplacer le calque d'un niveau vers le haut de la pile.

• En arrière, pour déplacer le calque d'un niveau vers le bas de la pile.

• Arrière-plan, pour placer le calque au bas de la pile (excepté le calque de fond).

Pour modifier l'ordre des calques à l'aide de la souris :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque ou le groupe de calques à déplacer.

2 Faites glisser le calque vers le haut ou vers le bas dans la palette Calques. Lorsque la ligne de surbrillance apparaît à l'endroit cible, relâchez le bouton de la souris.

Remarque : *par défaut, il est impossible de déplacer l'arrière-plan du bas de la pile sans le convertir au préalable en calque (voir la procédure de conversion d'un arrière-plan en calque à la section « Ajout de calques », page 210).*

Liaison de calques

Lorsque vous liez deux calques ou plus, vous pouvez déplacer leur contenu simultanément. Vous pouvez lier des calques n'appartenant pas à un groupe les uns aux autres, à un calque au sein d'un groupe ou à un groupe de calques entier. Vous pouvez également lier le calque d'un groupe à un calque d'un autre groupe ou à un calque ne faisant partie d'aucun groupe de calques. Lorsque vous liez un calque à un groupe, les calques de ce groupe sont implicitement liés.

La liaison de calques et de groupes de calques permet de déplacer leur contenu simultanément. Vous pouvez également effectuer les opérations ci-dessous sur des calques liés et les calques d'un groupe :

• Appliquer des transformations

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Transformation d'objets en deux dimensions » dans l'aide en ligne.

• Aligner le contenu des calques (voir la section « Déplacement et alignement du contenu de calques », page 214).

• Fusionner des calques (voir la section « Fusion de calques », page 247).

• Créer des groupes d'écrêtage (voir la section « Création de groupes d'écrêtage », page 218).

- Créer des groupes de calques à partir de calques liés (voir la section « Liaison de calques », page 209).
- Pixelliser des calques liés (voir la section « Simplification de calques », page 245).

Pour lier des calques :

1 Sélectionnez un calque ou un groupe de calques dans la palette Calques.

2 Cliquez dans la colonne située à gauche des calques que vous voulez lier au calque sélectionné. Une icône de lien (🔗) apparaît dans la colonne. Lorsque vous liez un calque à un groupe de calques, les calques de ce groupe sont implicitement liés et affichent une icône de lien grisée (🔗).

Pour rompre les liens de calques :

Dans la palette Calques, cliquez sur les icônes de lien pour les supprimer.

Création d'une image multicalque

Vous pouvez créer jusqu'à 8 000 calques, groupes de calques et effets de calques par image, chacun ayant ses propres mode de fusion et opacité. Cependant, il est possible que la quantité de mémoire de votre système limite le nombre de calques pouvant être contenus dans une image. Etant donné que chaque calque, groupe de calques et effet de calque utilise une partie de cette valeur maximale, il est plus réaliste de fixer cette valeur aux alentours de 1 000 calques.

Remarque : *les images créées à l'aide de l'option Transparent de la boîte de dialogue Nouveau document sont créées sans calque de fond. Les images sans fond (même si elles contiennent un seul calque) sont considérées comme des images à plusieurs calques. Par conséquent, comme toutes les images multicalque, elles peuvent uniquement être enregistrées au format Photoshop, PDF ou TIFF.*

Ajout de calques

Les nouveaux calques ou groupes de calques que vous ajoutez s'affichent au-dessus du calque sélectionné dans la palette Calques. Il existe plusieurs façons d'ajouter des calques à une image. Vous pouvez :

- créer de nouveaux calques ou convertir des sélections en calques ;
- convertir un arrière-plan en calque ou ajoutez un arrière-plan à une image ;
- importer, déplacer par glisser-déposer ou coller des sélections ou des images entières sur l'image (voir la section « Duplication de calques », page 211) ;
- créer du texte à l'aide de l'outil Texte (voir la section « Création de texte », page 251) ;
- utiliser les outils Plume ou Forme pour créer un nouveau calque contenant un masque de calque (voir la section « Création de formes et de tracés », page 161).

Pour ajouter un nouveau calque ou groupe de calques avec les options par défaut :

Cliquez sur le bouton Nouveau calque (⊡) ou Nouveau groupe de calques (🗀) au bas de la palette Calques. Par défaut, les nouveaux calques sont en mode Normal, ont une opacité de 100 % et sont nommés selon leur ordre de création. Les nouveaux groupes de calques prennent par défaut le mode Transfert.

Pour ajouter un nouveau calque ou groupe de calques et définir ses options :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, cliquez sur le bouton Nouveau calque ou Nouveau groupe de calques situé au bas de la palette Calques.
- Tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée, cliquez sur le bouton Nouveau calque ou Nouveau groupe de calques situé au bas de la palette pour ajouter un calque sous le calque sélectionné.

2 Donnez un nom au calque, puis sélectionnez un mode, une opacité et, dans certains cas, des options de remplissage (voir la section « Spécification des propriétés de calque », page 219). Cliquez ensuite sur OK.

Vous pouvez également utiliser les commandes Nouveau calque et Nouveau groupe de calques du menu Calque et du menu de la palette Calques pour ajouter des calques.

Pour convertir une sélection en nouveau calque :

1 Sélectionnez des éléments.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez Calque > Nouveau > Calque par Copier pour copier la sélection dans un nouveau calque.

• Choisissez Calque > Nouveau > Calque par Couper pour couper la sélection et la coller dans un nouveau calque.

Le contenu de la sélection apparaît à la même position par rapport au contour de l'image.

Pour convertir un arrière-plan en calque :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez Calque > Nouveau > Calque d'après l'arrière-plan.

• Cliquez deux fois sur Fond dans la palette Calques.

2 Attribuez un nom, une opacité et un mode de fusion au calque (voir la section « Spécification des propriétés de calque », page 219).

3 Cliquez sur OK.

Pour ajouter un arrière-plan à une image (Photoshop) :

1 Ajoutez un calque (voir la section « Ajout de calques », page 210).

2 Choisissez Calque > Nouveau > Arrière-plan d'après un calque pour créer un calque de fond d'après le calque sélectionné.

Vous ne pouvez pas modifier l'ordre du calque Fond ni lui appliquer un mode de fusion ou une opacité.

Duplication de calques

Vous avez la possibilité de dupliquer des calques (y compris le calque Fond) ou des groupes de calques au sein de la même image. Vous pouvez également dupliquer un calque ou un groupe de calques d'une image à une autre.

Lorsque vous dupliquez un calque d'une image à l'autre, gardez à l'esprit que la taille du calque dupliqué dépend de la résolution de l'image cible. Si, par exemple, l'image source a une résolution plus basse que l'image cible, le calque dupliqué semble plus petit dans l'image cible et à l'impression (voir la section « A propos de la taille et de la résolution d'image », page 92).

Pour dupliquer un calque dans une image et lui attribuer un nom :

1 Sélectionnez le calque ou le groupe de calques dans la palette Calques.

2 Tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, faites glisser le nom du calque de la palette Calques vers le bouton Nouveau calque (⧉) ou le bouton Nouveau groupe de calques (🗀) situé au bas de la palette.

3 (Photoshop) Donnez un nom au calque ou au groupe de calques dupliqué, puis cliquez sur OK.

Vous pouvez également dupliquer des calques à l'aide des commandes correspondantes du menu Calque ou du menu de la palette Calques.

Pour dupliquer un calque ou un groupe de calques sans lui attribuer un nom :

Faites glisser le nom du calque de la palette Calques vers le bouton Nouveau calque (⧉) ou Nouveau groupe de calques (🗀) situé au bas de la palette. Le nouveau calque prend un nom reflétant son ordre de création.

Pour copier un calque ou un groupe de calques d'une image à l'autre :

1 Assurez-vous que les images source et cible sont ouvertes.

2 Dans la palette Calques de l'image source, sélectionnez le nom du calque ou du groupe de calques à copier.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour copier des calques, faites glisser le nom du calque de la palette Calques vers l'image cible.

• Utilisez l'outil Déplacement () pour faire glisser le calque ou le groupe de calques de l'image source vers l'image cible. Le calque est copié à l'endroit où vous relâchez le bouton de la souris sur l'image cible (et au-dessus du calque actif dans la palette Calques). Si le calque que vous faites glisser est plus grand que l'image cible, seule une partie du calque est visible, mais s'il est entièrement présent dans l'image. Utilisez l'outil Déplacement pour visualiser les autres parties du calque.

Pour copier un calque à la même position qu'il occupe dans l'image source (si les images source et cible ont les mêmes dimensions de pixels) ou au centre de l'image cible (si les images source et cible ont des dimensions de pixels différentes), faites-le glisser tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

Pour copier le contenu d'un calque et le coller dans une autre image :

1 Choisissez Sélection > Tout pour sélectionner tous les pixels d'un calque contenus dans les limites de la zone de travail.

2 Choisissez Edition > Copier.

Sélectionnez un calque dans l'image cible, puis choisissez Edition > Coller. Le contenu du Presse-papiers est placé au centre de l'image (seules les informations contenues à l'intérieur des limites de la zone de travail sont copiées).

Pour copier plusieurs calques ou groupes de calques dans une autre image :

1 Assurez-vous que les images source et cible sont ouvertes, puis sélectionnez l'un des calques ou des groupes de calques à copier.

2 S'ils ne sont pas déjà liés, cliquez dans la colonne de la palette Calques située immédiatement à gauche des calques supplémentaires à copier. L'icône de lien s'affiche dans cette colonne.

3 Utilisez l'outil Déplacement () pour faire glisser les calques liés ou le groupe de calques de l'image source vers l'image cible.

Pour dupliquer un calque dans une autre image ou dans une nouvelle image :

1 Si vous dupliquez un calque ou un groupe de calques dans une image existante, ouvrez les images source et cible.

2 Dans la palette Calques de l'image source, sélectionnez le nom du calque à dupliquer.

3 Choisissez Calque > Dupliquer le calque ou Calque > Dupliquer le groupe de calques.

4 Attribuez un nom au calque dupliqué.

5 Dans la zone Document, choisissez la destination du calque. Pour créer un nouveau document, choisissez Nouveau, puis entrez le nom du nouveau document.

6 Cliquez sur OK.

Les images créées par duplication d'un calque n'ont pas de calque Fond.

Groupement de calques

Les calques peuvent être groupés. Les groupes de calques permettent de déplacer plus facilement plusieurs calques, de leur appliquer des attributs ou un masque ou de libérer de l'espace à l'écran en réduisant l'affichage des groupes. Les groupes de calques sont également utiles lorsque vous voulez définir des options de fusion pour plusieurs calques.

Par défaut, le mode de fusion d'un groupe de calques est Transfert, ce qui signifie que le groupe de calques n'a pas de propriétés de calques en soi. Les calques d'un groupe en mode Transfert ont le même aspect qu'ils auraient à l'extérieur du groupe de calques. Lorsque vous choisissez un autre mode de fusion pour un groupe de calques, vous modifiez réellement l'ordre dans lequel les calques de l'image entière sont fusionnés. Tous les calques d'un groupe sont fusionnés en premier. Le groupe de calques composé est alors traité comme une seule et même image et fusionné au reste de l'image en fonction du mode de fusion sélectionné. Si, par conséquent, vous attribuez un mode de fusion autre que Transfert à un groupe de calques, aucun des calques de réglage ou des modes de fusion définis pour le groupe ne s'applique aux calques n'appartenant pas au groupe.

Pour créer un nouveau groupe de calques à partir de calques liés :

Choisissez Calque > Nouveau > Groupe de calques d'après les calques liés.

Pour connaître les autres méthodes de création de groupes de calques, voir la section « Ajout de calques », page 210.

Pour faire glisser un calque dans un groupe :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Si le groupe de calques cible est réduit, faites glisser un calque vers le dossier (🗀) ou le nom du groupe de calques. Lorsque le dossier et le nom du groupe de calques sont mis en surbrillance, relâchez le bouton de la souris. Le calque est placé au bas du groupe de calques.

• Si le groupe de calques cible est développé, faites glisser un calque vers l'emplacement souhaité à l'intérieur du groupe de calques. Lorsque la ligne de surbrillance est à la position voulue, relâchez le bouton de la souris.

Pour faire glisser un calque à l'extérieur d'un groupe :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Faites glisser le calque vers le haut ou vers le bas dans la palette Calques. Lorsque la ligne de surbrillance est à la position voulue, relâchez le bouton de la souris.

• Pour placer un calque directement sous un groupe de calques, faites-le glisser sous le groupe de calques et à gauche des calques contenus dans le groupe. Si le calque est réduit, faites glisser le calque sous le groupe de calques et vérifiez que le dossier et le nom du groupe de calques ne sont pas mis en surbrillance avant de relâcher le bouton de la souris.

Pour réduire ou développer un groupe de calques :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur le triangle (▷) pour développer le groupe de calques et afficher les calques qu'il contient.

• Cliquez sur le triangle inversé (▽) pour réduire le groupe de calques et afficher uniquement son nom.

• Pour réduire ou développer les effets appliqués aux calques d'un groupe, cliquez sur le triangle tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour développer ou réduire le groupe.

Déplacement et alignement du contenu de calques

Lorsque vous déplacez un calque ou un groupe de calques sur une image, vous déplacez son contenu. Vous pouvez repositionner un calque à l'aide de l'outil Déplacement ou aligner et répartir un groupe de calques liés à l'aide des commandes Aligner les calques liés et Répartir les calques liés.

Vous pouvez également verrouiller un calque, afin d'empêcher que son contenu ne soit déplacé sur une image. Toutefois, les calques verrouillés peuvent être déplacés au-dessus ou au-dessous des autres calques (voir la section « Verrouillage de calques », page 217).

Déplacement du contenu d'un calque

Vous pouvez repositionner le contenu de calques distincts, de groupes de calques ou de calques liés à l'intérieur des limites d'une image, sauf si le calque ou le groupe est verrouillé entièrement ou partiellement pour empêcher son déplacement (voir la section « Verrouillage de calques », page 217).

Pour repositionner le contenu d'un calque sur une image :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque ou le groupe de calques dont vous voulez déplacer le contenu.

2 Sélectionnez l'outil Déplacement (). Pour activer l'outil Déplacement lorsque l'un des autres outils est sélectionné, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée. Lorsqu'un outil de dessin est sélectionné et que vous maintenez la touche Ctrl ou Commande enfoncée, vous passez à l'outil de sélection d'un élément de tracé ou à l'outil Sélection directe. Lorsque vous utilisez l'outil Tranche et que vous maintenez la touche Ctrl ou Commande enfoncée, vous passez à l'outil de sélection de tranche, et lorsque vous utilisez l'outil Main et que vous maintenez les même touches enfoncées, vous passez à l'outil Zoom.

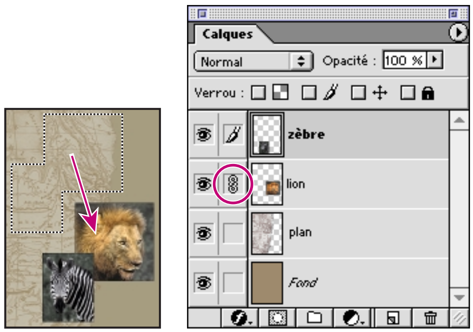
3 Faites glisser le calque sélectionné pour le placer à l'endroit approprié de l'image. Pour contraindre le mouvement à un multiple de 45 °, maintenez la touche Maj enfoncée au moment où vous faites glisser le calque.

Pour repositionner le contenu d'un calque en incréments d'1 pixel lorsque l'outil Sélection est activé, appuyez sur les touches fléchées du clavier. Pour déplacer le contenu d'un calque en incréments de 10 pixels (ou pour déplacer une image si vous éditez un fichier Filmstrip), appuyez sur la touche Maj et sur une touche fléchée.

Pour repositionner le contenu de plusieurs calques :

1 Dans la palette Calques, liez les calques ou les groupes de calques à déplacer (voir la section « Liaison de calques », page 209).

2 Utilisez l'outil Déplacement () pour déplacer les calques liés dans la fenêtre de l'image.



Calques du lion et du zèbre liés et déplacés

Alignement et répartition du contenu de calques liés

La commande Aligner les calques liés permet d'aligner le contenu de calques liés sur le contenu du calque actif ou sur le contour de sélection. La commande Répartir les calques liés permet de positionner le contenu de calques liés à intervalles

réguliers. Vous pouvez également aligner et répartir le contenu de calques à l'aide des options d'alignement et de distribution de la barre d'options de l'outil Déplacement (voir la section « Alignement et répartition des éléments de tracé », page 177).

Avant de pouvoir aligner ou répartir le contenu de calques d'un groupe, vous devez lier ces calques.

Pour aligner des calques liés :

1 Pour aligner des calques sur un contour de sélection, effectuez une sélection.

2 Dans la palette Calques, définissez les calques à aligner :

• Pour aligner un seul calque sur une sélection, sélectionnez le calque.

• Pour aligner plusieurs calques sur une sélection ou sur le calque actif, liez les calques à aligner, puis sélectionnez l'un des calques liés.

Pour de plus amples informations, voir la section « Liaison de calques », page 209.

3 Choisissez Calque > Aligner les calques liés (ou Aligner sur la sélection si vous avez sélectionné des éléments), puis sélectionnez une option dans le sous-menu :

• Bords supérieurs, pour aligner les pixels situés à la limite supérieure des calques liés sur les pixels situés à la limite supérieure du calque actif ou du contour de sélection.

• Centres dans le sens vertical, pour aligner les pixels situés au centre des calques liés dans le sens vertical sur les pixels au centre du calque actif ou du cadre de sélection.

• Bords inférieurs, pour aligner les pixels situés sur le bord inférieur des calques liés sur les pixels situés sur le bord inférieur du calque actif ou du cadre de sélection.

• Bords gauches, pour aligner les pixels situés à l'extrême gauche des calques liés sur les pixels situés à l'extrême gauche du calque actif ou du cadre de sélection.

• Centres dans le sens horizontal, pour aligner les pixels situés au centre des calques liés dans le sens horizontal sur les pixels situés au centre du calque actif ou du cadre de sélection.

• Bords droits, pour aligner les pixels situés à l'extrême droite des calques liés sur les pixels situés à l'extrême droite du calque actif ou du cadre de sélection.

Pour répartir des calques liés :

1 Dans la palette Calques, liez trois calques ou plus.

Pour de plus amples informations, voir la section « Liaison de calques », page 209.

2 Choisissez Calque > Répartir les calques liés, puis choisissez une option dans le sous-menu :

• Bords supérieurs pour espacer les calques liés régulièrement en partant du pixel supérieur de chaque calque.

• Centre dans le sens vertical pour espacer les calques liés régulièrement en partant du pixel situé au centre dans le sens vertical de chaque calque.

• Bords inférieurs, pour espacer les calques liés à intervalles réguliers en partant du pixel inférieur de chaque calque.

• Bords gauches, pour espacer les calques liés à intervalles réguliers en partant du pixel situé à l'extrême gauche de chaque calque.

• Centres dans le sens horizontal, pour espacer les calques liés à intervalles réguliers en partant du pixel situé au centre dans le sens horizontal de chaque calque.

• Bords droits, pour espacer les calques liés à intervalles réguliers en partant du pixel situé à l'extrême droite de chaque pixel.

Remarque : *Photoshop aligne et répartit uniquement les calques dont les pixels ont une opacité supérieure à 50 %. Par exemple, la commande Aligner les calques liés > Bords supérieurs aligne les calques sur les pixels supérieurs du calque actif ayant une opacité de plus de 50 %.*

Edition de calques

Les nouveaux calques créés sont transparents. Vous pouvez modifier la couleur des pixels d'un calque à l'aide des outils de dessin et d'édition, puis appliquer des styles de calques et des filtres pour modifier les données de l'image du calque. Toutes les opérations de dessin et d'édition agissent sur le calque actif (et sur la couche active).

Echantillonnage à partir de tous les calques

Par défaut, lorsque vous utilisez les outils Baguette magique, Doigt, Goutte d'eau, Netteté, Tampon de duplication et Tampon de motif, vous appliquez une couleur qui a été échantillonnée seulement à partir des pixels du calque actif. Par conséquent, vous pouvez étaler ou échantillonner des pixels d'un seul calque même lorsque les autres calques sont visibles, et vous pouvez prélever un échantillon à partir d'un calque et peindre dans un autre.

Il est en outre possible de peindre à l'aide de données prélevées sur tous les calques visibles. Par exemple, vous pouvez utilisez l'outil Tampon de duplication pour copier une zone contenant des pixels à partir de tous les calques et groupes de calques visibles.

Pour échantillonner à partir de tous les calques visibles :

1 Cliquez sur l'outil Baguette magique (), Doigt (), Goutte d'eau (), Netteté (), Pot de peinture () ou Tampon de duplication ().

2 Cochez la case Utiliser tous les calques dans la barre d'options.

Remarque : *lorsque vous utilisez des outils faisant appel à un échantillonnage des données d'une image, le fait de peindre ou d'éditer dans un nouveau calque ne contenant aucun pixel produit de meilleurs résultats lorsque la case Utiliser tous les calques est cochée.*

Remplissage d'un nouveau calque avec une couleur neutre

Certains filtres (tels que le filtre Eclairage) ne peuvent pas être appliqués à des calques ne contenant aucun pixel. L'option Remplir avec la couleur neutre de la boîte de dialogue Nouveau calque résout ce problème en remplissant d'abord le calque avec une couleur neutre prédéfinie. Si aucun effet n'est appliqué, le fait de remplir le calque avec une couleur neutre ne modifie en rien les autres calques. L'option Remplir avec la couleur neutre n'est pas disponible pour les calques qui utilisent le mode Normal, Fondu, Teinte, Saturation, Couleur ou Luminosité (voir la section « Ajout de calques », page 210).

Remarque : *tous les filtres ne produisent pas un effet visible lorsqu'ils sont appliqués à un calque rempli d'une couleur neutre.*

Spécification d'une opacité

Vous pouvez modifier l'opacité d'un ou plusieurs calques d'un groupe à l'aide de l'option Opacité de la palette Calques. Lorsque l'opacité est de 0 %, le calque est complètement transparent, et lorsqu'elle est de 100 %, il est complètement opaque.

Remarque : *vous ne pouvez pas modifier l'opacité d'un calque Fond ni d'un calque verrouillé.*

Pour définir l'opacité d'un calque :

Dans la palette Calques, entrez une valeur dans la zone de texte Opacité ou déplacez le curseur Opacité.

Vous pouvez également spécifier une opacité dans les boîtes de dialogue Style de calque (Photoshop) et Options de calque (ImageReady) (voir les sections « Utilisation de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop) », page 220 et « Spécification des propriétés de calque », page 219).

Spécification du mode de fusion d'un calque

Le mode de fusion sert à déterminer la façon dont les pixels d'un calque ou d'un groupe de calques sont fusionnés avec les pixels placés en dessous sur l'image. L'application de modes de fusion à des calques permet de créer un grand nombre d'effets spéciaux.

Pour une description de chaque mode de fusion, voir la rubrique « Définition des options des outils de dessin et d'édition » dans l'aide en ligne.

Lorsque vous utilisez des groupes de calques, vous pouvez utiliser le mode de fusion Transfert. La fusion *Transfert* permet aux modes de fusion et aux réglages des calques d'un groupe d'interagir avec les calques n'appartenant pas au groupe (pour de plus amples informations sur le mode Transfert, voir la sectio « Groupement de calques », page 213).

***Remarque :** il n'existe aucun mode de fusion Transparent pour les calques. En outre, les modes de fusion Densité couleur -, Densité couleur +, Obscurcir, Eclaircir, Différence et Exclusion sont disponibles pour les images Lab.*

Pour définir le mode de fusion d'un calque :

Dans la palette Calques, sélectionnez une option dans le menu Mode de fusion.

Vous pouvez également spécifier un mode de fusion dans les boîtes de dialogue Style de calque (Photoshop) et Options de calque (ImageReady) (voir les sections « Utilisation de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop) », page 220 et « Spécification des propriétés de calque », page 219).

Verrouillage de calques

Vous pouvez verrouiller des calques et des groupes de calques de façon à rendre certaines de leurs propriétés non modifiables. Lorsqu'un calque est verrouillé, un verrou s'affiche à droite de son nom. Le verrou est solide lorsque le calque est entièrement verrouillé et aucune édition n'est possible ; il est creux lorsque le calque est partiellement verrouillé. Par exemple, un calque est partiellement verrouillé lorsque vous verrouillez la position du calque de façon à ce que son contenu ne puisse pas être déplacé à l'aide de l'outil Déplacement. Les calques verrouillés peuvent être déplacés à un endroit différent de la pile des calques, mais ne peuvent pas être supprimés. Lorsqu'un calque est entièrement verrouillé, vous ne pouvez pas éditer ses pixels, déplacer l'image ni changer l'opacité, le mode de fusion et le style du calque.

Vous pouvez verrouiller les zones transparentes pour restreindre vos opérations de dessin et d'édition aux zones d'un calque contenant déjà des pixels. Par exemple, il est possible d'éditer un objet (en ajoutant des effets spéciaux ou en modifiant sa couleur, par exemple) sans ajouter des pixels à la zone transparente située en dehors de l'objet. Vous pouvez également verrouiller une image afin d'empêcher que ses pixels ne soient modifiés par inadvertance ou que l'image ne soit déplacée, tout en permettant l'édition du mode de fusion, de l'opacité ou du style de calque. Vous pouvez, par exemple, éditer le masque de fusion d'un calque contenant des données de pixels verrouillées. Cette fonction est très utile lors des opérations de montage.

Pour verrouiller toutes les propriétés y compris le mode de fusion, l'opacité et le style de calques ou de groupes de calques :

Sélectionnez le calque ou le groupe de calques, puis sélectionnez Verrou ( ) dans la palette Calques pour verrouiller automatiquement toutes les propriétés du calque ou du groupe de calques.

Lorsque vous activez le verrou, une icône de verrou ( ) grisée s'affiche en regard de tous les calques d'un groupe, à l'exception des calques ayant leur propre jeu d'options de verrouillage.

Vous pouvez également utiliser les commandes du menu Calque et du menu de la palette Calques pour verrouiller toutes les propriétés.

Pour verrouiller partiellement un calque ou un groupe de calques :

Sélectionnez un calque puis, dans la palette Calques, sélectionnez une ou plusieurs options de verrouillage souhaitées :

- Verrouiller les pixels transparents ( ), pour empêcher l'édition des pixels transparents. Cette option équivaut à l'option Préserver les zones transparentes des versions antérieures de Photoshop.
- Verrouiller les pixels de l'image ( ), pour empêcher les outils de dessin de modifier l'image, mais pas les masques qui peuvent être appliqués au calque. Cette option empêche également de déplacer l'image.
- Verrouiller la position ( ), pour désactiver l'outil Déplacement.

Vous pouvez également utiliser les commandes du menu Calque ou du menu de la palette Calque pour définir les options de verrouillage.

Pour verrouiller toutes les propriétés des calques liés, y compris le mode de fusion, l'opacité et le style de calque :

Sélectionnez un calque lié, puis sélectionnez Verrou ( ) dans la palette Calques pour verrouiller automatiquement toutes les propriétés.

Vous pouvez également utiliser les commandes du menu Calque et du menu de la palette Calques pour verrouiller les calques liés.

Pour verrouiller partiellement des calques liés :

1 Sélectionnez un calque lié, puis procédez de l'une des façons suivantes pour verrouiller les propriétés sélectionnées :

2 Choisissez Calque > Verrouiller tous les calques liés ou sélectionnez Verrouillez tous les calques liés dans le menu de la palette Calques puis, dans la boîte de dialogue Verrouiller tous les calques liés, définissez les options de verrouillage suivantes :

- Verrouiller les pixels transparents ( ), pour empêcher l'édition des pixels transparents.
- Verrouiller les pixels de l'image ( ), pour empêcher les outils de dessin de modifier l'image, mais pas les masques qui peuvent être appliqués au calque. Cette option empêche également de déplacer l'image.
- Verrouiller la position ( ), pour désactiver l'outil Déplacement.

Pour restreindre les opérations d'édition aux zones opaques d'un calque :

Sélectionnez un calque, un calque lié ou un groupe de calques dans la palette Calques, puis cochez la case Verrouiller les pixels transparents ( ) dans la palette Calques.

Vous pouvez également utiliser les commandes du menu Calque ou du menu de la palette Calques pour verrouiller les pixels transparents.

Remarque : *pour les calques de texte, les options Verrouiller les pixels transparents et Verrouiller les pixels de l'image sont sélectionnées par défaut et ne peuvent pas être désactivées.*

Création de groupes d'écrêtage

Dans un groupe d'écrêtage, le calque situé au bas de la liste ou *calque de base,* agit en tant que masque du groupe entier. Si, par exemple, l'un des calques contient une forme, le calque situé au-dessus contient une texture et le calque situé au premier plan contient du texte, et que vous définissez les trois calques comme groupe d'écrêtage, la texture et le

texte sont visibles uniquement à travers la forme située sur le calque de base et adoptent l'opacité du calque de base.

Notez que seuls les calques consécutifs peuvent être inclus dans un groupe d'écrêtage. Le nom du calque de base dans le groupe est souligné, et les vignettes des calques placés au-dessus sont en retrait. En outre, les calques supérieurs sont indiqués par une icône de groupe d'écrêtage. L'option Fusionner les calques écrêtés en tant que groupe de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop) ou de la palette Options de calque (ImageReady) détermine si le mode de fusion du calque de base s'applique à tout le groupe ou seulement à lui-même.



Groupe d'écrêtage avec Calque 1 et calques du lion

Pour créer un groupe d'écrêtage :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, placez le pointeur sur la ligne séparant deux calques dans la palette Calques (le pointeur prend la forme de deux cercles se chevauchant ()), puis cliquez.
- Sélectionnez un calque dans la palette Calques, puis choisissez Calque > Associer au calque précédent.
- Liez les calques de votre choix dans la palette Calques (voir la section « Liaison de calques », page 209). Choisissez Calque > Associer les calques liés.

Le groupe d'écrêtage adoptent les attributs d'opacité et de mode de fusion du calque inférieur du groupe.

Pour supprimer un calque d'un groupe d'écrêtage :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, placez le pointeur sur la ligne séparant deux calques associés dans la palette Calques (le pointeur se transforme en deux cercles se chevauchant ()), puis cliquez.
- Dans la palette Calques, sélectionnez un calque du groupe d'écrêtage, puis choisissez Calque > Dissocier. Cette commande efface le calque sélectionné ainsi que tous les calques situés au-dessus dans le groupe d'écrêtage.

Pour dissocier tous les calques d'un groupe d'écrêtage :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque de base du groupe d'écrêtage.

2 Choisissez Calque > Dissocier.

Spécification des propriétés de calque

Les boîtes de dialogue Propriétés de calque (Photoshop) et Options de calque (ImageReady) contiennent des options qui permettent de modifier le nom et le code de couleur d'un calque ou d'un groupe de calques dans la palette.

Dans ImageReady, vous pouvez également définir certaines de ces options dans la palette Options de calque. Pour afficher la palette Options de calque, choisissez Fenêtre > Afficher Options/effets de calque ou cliquez sur l'onglet de la palette Options de calque.

Pour définir les propriétés d'un calque ou d'un groupe de calques :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- (Photoshop) Tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, cliquez deux fois sur le nom du calque.
- (ImageReady) Cliquez deux fois sur le calque.

• Cliquez deux fois sur le nom du groupe de calques.

• (Photoshop) Choisissez Calque > Propriétés de calque ou choisissez Propriétés de calque dans le menu de la palette Calques.

• (ImageReady) Choisissez Calque > Options de calque ou choisissez Options de calque dans le menu de la palette Calques.

2 Pour modifier le nom du calque tel qu'il s'affiche dans la palette Calques, entrez un nouveau nom.

3 Pour changer le code de couleur du calque dans la palette, choisissez une couleur dans le menu.

4 (ImageReady) Sélectionnez un mode de fusion et une opacité si nécessaire (voir les sections « Spécification d'une opacité », page 216 et « Spécification du mode de fusion d'un calque », page 217).

5 (ImageReady) Pour associer ce calque au calque précédent, sélectionnez Associer au calque précédent.

6 (ImageReady) Sélectionnez une ou plusieurs options de verrouillage (voir la section « Verrouillage de calques », page 217).

7 (Photoshop) Pour les groupes de calques, sélectionnez les options de couche appropriées (voir la section « Restriction de la fusion à des couches (Photoshop) », page 223).

8 Cliquez sur OK.

Utilisation de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop)

La boîte de dialogue Style de calque vous permet de définir des options de fusion et d'appliquer des effets de calque. Pour créer un style personnalisé à l'aide de la boîte de dialogue Style de calque de Photoshop, cliquez sur le nom d'un effet dans la liste des effets, située dans la partie gauche de la boîte de dialogue, puis définissez des options dans la partie droite. Les options de droite varient en fonction des noms que vous sélectionnez dans la colonne de gauche. Sélectionnez ou désélectionnez des options dans le volet Styles pour obtenir le résultat recherché.

Pour utiliser la boîte de dialogue Style de calque :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Sélectionnez un effet de calque dans le sous-menu Calque > Style de calque.

• Cliquez deux fois sur le nom d'un calque ou sur une vignette dans la palette Calques.

• Cliquez sur le bouton Créer un nouveau style ( ) au bas de la palette Calques, puis sélectionnez un effet dans la liste.

2 Pour sélectionner un style prédéfini, cliquez sur le volet Styles dans la partie gauche de la boîte de dialogue et sélectionnez un style dans la palette. Si nécessaire, vous pouvez charger des bibliothèques de styles supplémentaires à l'aide du menu déroulant de la palette.

3 Pour créer un style d'après un effet, cliquez sur le nom de l'effet dans le volet Styles pour afficher les options associées à cet effet.

4 Editez les options de votre choix (voir la section « Utilisation de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop) », page 220).

5 Cliquez sur OK.

Pour afficher les options de fusion avancées :

Cliquez deux fois sur le nom d'un calque ou sur une vignette de calque. Vous pouvez également utiliser le menu Calque ou le menu de la palette Calques.

Définition des options de fusion de calque

Les options de fusion de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop) et de la palette Options de calque (ImageReady) vous permettent de modifier l'opacité et le mode de fusion d'un calque avec les pixels situés au-dessous.

Gardez à l'esprit que l'opacité et le mode de fusion d'un calque interagissent avec l'opacité et le mode de fusion des outils que vous utilisez pour effectuer des opérations de dessin et d'édition sur les pixels du calque. Supposons, par exemple, que vous travaillez sur un calque utilisant le mode Fondu et d'une opacité de 50 %. Si vous dessinez sur ce calque à l'aide de l'outil Pinceau défini sur le mode Normal et une opacité de 100 %, le dessin adopte le mode Fondu avec une opacité de 50 % étant donné qu'il s'agit de valeur maximale que le calque peut afficher. Si, en revanche, vous utilisez un calque créé en mode Normal et ayant une opacité de 100 % et que vous utilisez l'outil Gomme avec une opacité de 50 %, seule la moitié du dessin est gommé.

Définition des options de fusion d'un calque

La boîte de dialogue Style de calque de Photoshop propose des options de fusion générales et avancées. Les options Fusion avancée vous permettent de personnaliser les styles de calque et de fusionner le contenu sélectionné de plusieurs calques.

La palette Options de calque de ImageReady fournit un sous-ensemble des options de fusion disponibles dans Photoshop.

Pour définir les options de fusion (Photoshop) :

1 Ouvrez la boîte de dialogue Style de calque comme décrit dans la section « Utilisation de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop) », page 220.

2 Dans la zone Fusion générale, procédez comme suit :

- Sélectionnez un mode dans le menu déroulant Mode de fusion (voir la section « Spécification du mode de fusion d'un calque », page 217).
- Définissez l'opacité à l'aide du curseur ou de la zone de texte correspondante (voir la section « Spécification d'une opacité », page 216).

3 Dans la zone Fusion avancée, procédez comme suit :

- Définissez une opacité de fond à l'aide du curseur ou de la zone de texte Opacité du fond.
- Pour limiter la fusion, désélectionnez une ou plusieurs options de couche.
- Choisissez une option de masquage dans le menu déroulant Masquage.
- Sélectionnez des options de masquage supplémentaires.
- Définissez une plage pour l'opération de fusion.

4 Pour désactiver l'aperçu au moment où vous choisissez des options de calque, désélectionnez la case Aperçu dans la boîte de dialogue Style de calque.

5 Cliquez sur OK.

Pour définir les options de fusion (ImageReady) :

1 Choisissez Fenêtre > Afficher Options/effets de calque pour afficher la palette Options de calque. Si aucune option n'apparaît dans la palette, sélectionnez Afficher les options dans le menu de la palette Options de calque ou cliquez sur le bouton Afficher les options (⬍) pour afficher toutes les options.

2 Procédez comme suit :

• Définissez une opacité de fond à l'aide du curseur ou de la zone de texte Opacité du fond.

• Choisissez une option de masquage dans le menu déroulant Masquage.

• Sélectionnez des options de masquage supplémentaires.

Définition de l'opacité de fond

En plus de définir l'opacité d'un calque, qui s'applique à tous les styles de calque et modes de fusion appliqués au calque, vous pouvez également définir une opacité de fond des calques. L'opacité de fond agit uniquement sur le fond des pixels peints dans un calque ou sur les formes dessinées sur un calque, sans modifier l'opacité de l'effet de calque qui a été appliqué (biseautage, ombre portée, etc.). Par exemple, vous pouvez utiliser l'opacité de fond pour qu'un effet de biseautage semble être superposé directement sur un calque inférieur.

Pour définir l'opacité de fond des objets d'un calque :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Cliquez deux fois sur le nom d'un calque ou sur une vignette de calque (voir la section « Utilisation de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop) », page 220).

• (ImageReady) Choisissez Fenêtre > Afficher Options/effets de calque pour afficher la palette Options de calque. Dans la palette Options de calque, si l'option Opacité du fond n'est pas visible, choisissez Afficher les options dans le menu de la palette Options de calque ou cliquez sur le bouton Afficher les options (⬍) pour afficher toutes les options.

2 Dans la palette Options de calque (ImageReady) ou dans le volet Options de fusion de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop), entrez une valeur d'opacité de fond.

Définition des options de masquage

Les options de masquage vous permettent de spécifier les calques à « transpercer » pour qu'ils laissent apparaître le contenu des autres calques. Par exemple, vous pouvez utiliser un calque de texte pour masquer un calque de réglage des couleurs, afin de révéler une partie de l'image utilisant les couleurs d'origine. Définissez l'option de masquage du calque sur lequel vous voulez que l'effet commence. Si, par exemple, vous voulez que le texte masque les calques situés au-dessous, définissez l'option de masquage sur le calque de texte.

Lorsque vous définissez des options de masquage sur un calque ou un groupe de calques, définissez le mode de fusion sur Transfert, afin que le masquage ne se limite pas au bas du groupe de calques. Pour de plus amples informations sur le mode Transfert, voir la section « Groupement de calques », page 213. Vous pouvez également utiliser le masquage avec des groupes d'écrêtage (voir la section « Création de groupes d'écrêtage », page 218).

Important : *pour que les effets de masquage soient visibles, réduisez l'opacité de fond ou modifiez le mode de fusion du calque.*

Pour définir un mode de masquage :

1 Sélectionnez le calque qui doit laisser apparaître les autres calques.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes pour afficher les options de fusion avancée :

• (Photoshop) Cliquez deux fois sur le nom d'un calque ou sur une vignette de calque.

• (ImageReady) Choisissez Fenêtre > Afficher Options/effets de calque. Si les options de fusion avancée ne sont pas visibles dans la palette Options de calque, choisissez Afficher les options dans le menu de la palette Options de calque ou cliquez sur le bouton Afficher les options (⬍) pour afficher toutes les options.

3 Dans la palette Options de calque (ImageReady) ou dans le volet Options de fusion de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop), choisissez l'une des options de masquage :

- Superficiel, pour tout masquer jusqu'au premier point d'arrêt possible, tel que le dessous d'un groupe de calque ou d'un groupe d'écrêtage contenant l'option de masquage.
- Profond, pour tout masquer jusqu'au calque Fond ou jusqu'au premier point d'arrêt obligatoire. Par exemple, un point d'arrêt obligatoire peut être le fond d'un groupe de calques contenant le calque de masquage lorsque le groupe de calques utilise un mode de fusion autre que Transfert. S'il n'y a aucun calque Fond, l'option Profond masque jusqu'aux pixels transparents.

4 Sélectionnez des options de masquage supplémentaires : Fusionner les effets intérieurs en tant que groupe et Fusionner les calques écrêtés en tant que groupe.

Plusieurs options définissent les points d'arrêt possibles et obligatoires pour le masquage. Les groupes de calques et les groupes d'écrêtage sont des points d'arrêt possibles du masquage. Le mode de fusion d'un calque ou d'un groupe de calques et l'option Fusionner les calques écrêtés en tant que groupe agissent également sur le masquage.

Pour les groupes de calques contenant un calque auquel le masquage est appliqué, celui-ci s'arrête immédiatement sous le groupe de calques si le mode de fusion défini n'est pas Transfert. Dans le cas contraire, il s'arrête avant le calque Fond. D'autres calques peuvent masquer le groupe de calques entier quel que soit son mode de fusion. Pour les groupes d'écrêtage, le masquage s'arrête au-dessus du calque de base du groupe d'écrêtage lorsque l'option Fusionner les calques écrêtés en tant que groupe est sélectionnée. Cependant, il s'arrête juste sous le calque de base du groupe d'écrêtage lorsque l'option Fusionner les calques écrêtés en tant que groupe est désélectionnée.



Texte Afrique avec un masquage superficiel allant jusqu'au calque du lion et un masquage profond s'étendant jusqu'au calque Fond

Restriction de la fusion à des couches (Photoshop)

Vous pouvez restreindre la fusion pour ne modifier que les données de couches spécifiques lors de la fusion d'un calque ou d'un groupe de calques. Par défaut, toutes les couches sont incluses lors de la fusion d'un calque ou d'un groupe de calques. Les couches sélectionnées varient en fonction du type d'image que vous éditez. Si, par exemple, vous éditez une image RVB, les choix de couches sont R, V et B. Si vous éditez une image CMJN, les couches possibles sont C, M, J et N Lorsque vous utilisez une image RVB, par exemple, vous pouvez choisir

d'exclure la couche rouge de la fusion et de modifier uniquement les informations des couches vert et bleu dans l'image composite.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « A propos des couches de couleur » dans l'aide en ligne.

Pour exclure des couches de la fusion :

1 Sélectionnez le calque ou le groupe de calques dont vous voulez exclure des couches.

• Cliquez deux fois sur le nom ou la vignette du calque ou du groupe de calques.

2 Dans la boîte de dialogue Style de calque, désélectionnez toutes les couches que vous ne voulez pas inclure lors de la fusion du calque.

Groupement des effets de fusion

Par défaut, les calques d'un groupe d'écrêtage sont fusionnés avec les calques de dessous avec le mode de fusion du calque inférieur du groupe. Toutefois, vous pouvez choisir d'appliquer le mode de fusion du calque de dessous uniquement à ce calque, ce qui vous permet de conserver l'aspect de fusion original des calques écrêtés. Pour de plus amples informations sur les groupes d'écrêtage, voir la section « Création de groupes d'écrêtage », page 218.

En outre, vous pouvez choisir d'appliquer le mode de fusion d'un calque à tous les effets de calque contenus dans les limites de ce calque. Ainsi, vous pouvez définir que le mode de fusion d'un calque s'applique à son propre effet Lueur interne, Satin ou Incrustation. En revanche, vous ne pouvez pas appliquer le mode de fusion d'un calque à un effet Lueur externe ou Ombre externe, car ces effets ne sont pas inclus dans les limites initiales du calque.

Pour spécifier l'étendue des effets de fusion :

1 Sélectionnez le calque auquel vous voulez appliquer la fusion, par exemple le calque inférieur d'un groupe d'écrêtage.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes, pour afficher les options de fusion avancée :

• (Photoshop) Sélectionnez un calque et choisissez Calque > Style de calque > Options de fusion (voir la section « Utilisation de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop) », page 220).

• (ImageReady) Choisissez Fenêtre > Afficher Options/effets de calque pour afficher la palette Options de calque. Si les options avancées ne sont pas visibles dans la palette Options de calque, choisissez Afficher les options dans le menu de la palette ou cliquez sur le bouton Afficher les options (⬍) pour afficher toutes les options.

3 Pour fusionner les calques d'un groupe d'écrêtage en utilisant uniquement l'option de fusion appliquée au calque de base, cochez la case Fusionner les calques écrêtés en tant que groupe. Cette option est toujours activée par défaut et fait en sorte que le mode de fusion du calque inférieur d'un groupe d'écrêtage soit appliqué à tous les calques du groupe. Désélectionnez-la afin de conserver le mode de fusion et l'aspect d'origine de chacun des calques du groupe.



Option Fusionner les calques écrêtés en tant que groupe désélectionnée et sélectionnée

4 Pour limiter la fusion des effets intérieurs tels que Lueur interne, Satin, Incrustation couleur, Incrustation de motif et Incrustation en dégradé, sélectionnez l'option Fusionner les effets intérieurs en tant que groupe. Lorsque cette option est sélectionnée, le mode de fusion du calque est appliqué à tous les effets de calque contenus dans les limites du calque.



Option Fusionner les effets intérieurs en tant que groupe désélectionnée et sélectionnée

Spécification d'une étendue de fusion de calques (Photoshop)

Les curseurs de la boîte de dialogue Options de fusion vous permettent de spécifier quels pixels du calque actif et quels pixels des calques du dessous visibles doivent apparaître dans l'image finale. Par exemple, vous pouvez placer des pixels foncés hors du calque actif ou forcer les pixels clairs des calques de dessous à transparaître. Vous pouvez également définir une plage de pixels partiellement fusionnés pour obtenir une transition douce entre les zones fusionnées et non fusionnées.

Pour définir une étendue pour la fusion :

1 Dans le volet Options de fusion de la boîte de dialogue Style de calque, sélectionnez une option dans le menu Comparaison sur :

• Gris, pour définir une étendue de fusion pour toutes les couches.

• Une couleur de couche individuelle (par exemple, rouge, vert ou bleu dans une image RVB) pour spécifier la fusion pour cette couche

(Voir la section « Utilisation de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop) », page 220).

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « A propos des couches de couleur » dans l'aide en ligne.

2 Utilisez les curseurs Ce calque et En dessous pour définir la plage de luminosité des pixels fusionnés, mesurée sur une échelle de 0 (noir) à 255 (blanc). Déplacez le curseur de blanc pour définir la valeur supérieure de la plage. Déplacez le curseur de noir pour définir la valeur inférieure de la plage.

3 Pour définir une plage de pixels partiellement fusionnés, déplacez la moitié d'un curseur en triangle tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée. Les deux valeurs qui s'affichent au-dessus du curseur divisé indiquent la plage de fusion partielle.

Lors de la spécification de plages de fusion, prenez en compte les indications ci-dessous :

• Utilisez les curseurs Ce calque pour définir la plage des pixels du calque actif qui doivent être fusionnés et, par conséquent, apparaître dans l'image finale. Si, par exemple, vous placez le curseur de blanc sur 235, les pixels d'une luminosité supérieure à 235 ne sont pas fusionnés et sont exclus de l'image finale.

• Utilisez les curseurs En dessous pour définir la plage des pixels des calques inférieurs visibles qui doivent être fusionnés dans l'image finale. Les pixels fusionnés sont combinés aux pixels du calque actif pour produire des pixels composites, les pixels non fusionnés apparaissant à travers les zones supérieures du calque actif. Si, par exemple, vous définissez le curseur de noir sur 19, les pixels dont la luminosité est inférieure à 19 ne sont pas fusionnés et apparaissent à travers le calque actif dans l'image finale.

Utilisation de styles de calques

Les styles de calques déterminent la façon dont un calque interagit avec d'autres calques, y compris son mode de fusion et son opacité. Vous pouvez appliquer des styles de calque à l'aide de la palette Styles, des options du menu Calque > Styles de calque, du bouton Styles situé au bas de la palette Calques (également appelé bouton Effet de calque dans ImageReady) ou la palette déroulante Styles de la barre d'options des outils Forme et Plume. Vous pouvez gérer des bibliothèques de styles de calque à l'aide du menu de la palette Styles, du Gestionnaire de paramètres prédéfinis ou du menu de la palette déroulante des outils Forme et Plume (voir la section « Gestion de bibliothèques avec le gestionnaire des paramètres prédéfinis (Photoshop) », page 85).

Remarque : *utilisez le bouton Styles au bas de la palette Calques pour créer un style en appliquant un ou plusieurs effets de calque à un calque.*

En plus d'utiliser des styles de calque prédéfinis, vous pouvez également créer vos propres styles de calque. Les styles de calque sont particulièrement utiles pour les calques de texte et les calques contenant des masques. Une fois que vous avez appliqué un ou plusieurs styles ou effets de calque à un calque, ceux-ci s'ajoutent au style personnalisé de ce calque, qui peut alors être lui-même réutilisé comme style de calque (voir la section « Utilisation de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop) », page 220).

Remarque : *vous ne pouvez pas appliquer des styles de calque à un calque Fond, à un calque verrouillé ou à un groupe de calques.*

Affichage des styles de calques

Vous pouvez afficher ou masquer tous les styles de calque dans l'image ou dans la palette Calques.

Pour afficher ou masquer tous les styles de calque dans l'image :

Choisissez Calque > Style de calque > Masquer tous les styles de calque ou Afficher tous les styles de calque.

Pour développer ou réduire les styles de calque dans la palette Calques :

1 Cliquez sur le triangle (▷) situé en regard de l'icône de styles de calque (●) pour développer la liste des effets appliqués à ce calque.

2 Cliquez sur le triangle inversé (▽) pour réduire la liste des effets de calque.

3 Pour développer ou réduire tous les styles de calque appliqués à un groupe de calques, cliquez tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée sur le triangle ou le triangle inversé pour un seul calque du groupe. Les styles de calque appliqués aux autres calques du groupe sont développés ou réduits en conséquence.

Utilisation de la palette Styles

Vous pouvez utiliser les styles de calque par défaut, charger des bibliothèques de styles de calque ou créer vos propres styles de calque à l'aide de la palette Styles. Il est également possible de modifier l'affichage des styles de calque. En outre, vous pouvez supprimer un style d'un calque, créer un nouveau style de calque ou supprimer un style de calque de la palette (voir la section « Utilisation de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop) », page 220).

Pour afficher la palette Styles :

Choisissez Fenêtre > Afficher Styles ou cliquez sur l'onglet de la palette Styles.

Pour modifier l'affichage des styles de calque dans la palette Styles :

Choisissez une vue dans le menu de la palette Styles.

• (Photoshop) Sélectionnez Texte seul pour afficher les styles de calque sous forme de liste.

• Sélectionnez Petites vignettes ou Grandes vignettes pour afficher les styles de calque sous forme de vignettes.

• Sélectionnez Petite liste ou Grande liste (Photoshop) pour afficher les styles sous forme de liste, avec une vignette du style de calque sélectionné.

Les styles de calque sont affichés par nom dans leur ordre de création, de haut en bas (et de gauche à droite dans la vue sous forme de vignettes).

Pour supprimer un style de calque de la palette Styles :

Sélectionnez un style de calque dans la palette Styles et utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Déposez-le sur le bouton de la corbeille (🗑) situé au bas de la palette Styles.

• Tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, cliquez sur le style de calque dans la palette Styles.

Gestion des styles de calques

La palette Styles et la palette déroulante Styles de la barre d'options des outils Plume et Forme peuvent contenir un grand nombre de styles de calque. Vous pouvez facilement changer la façon dont ils s'affichent dans les deux palettes. Pour afficher la palette Styles dans la barre d'options des outils Plume et Forme, cochez la case Créer un nouveau calque de forme (voir la section « Utilisation des palettes déroulantes », page 62).

Vous pouvez également charger ou enregistrer des styles de calque à l'aide du Gestionnaire de paramètres prédéfinis (voir la section « Gestion de bibliothèques avec le gestionnaire des paramètres prédéfinis (Photoshop) », page 85).

Lorsque vous quittez Photoshop, le contenu de la palette déroulante active est enregistré dans le fichier de préférences.

Application de styles de calque

Les styles de calque se composent d'un ou plusieurs effets de calque. Vous pouvez appliquer des styles aux calques de tout type d'image. Lorsque vous appliquez un effet de calque à un calque, vous créez un style de calque personnalisé composé de ce seul effet. Vous pouvez utiliser un style de calque soit pour remplacer tous les effets appliqués à un calque, soit pour ajouter des effets de calque tout en conservant les effets existants. Une fois un effet de calque appliqué, vous pouvez le personnaliser (voir la section « Utilisation de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop) », page 220). Vous pouvez également enregistrer le style de calque obtenu pour pouvoir le réutiliser ultérieurement.

Les styles de calque regroupent un ou plusieurs des effets suivants :

• Ombre portée ajoute une ombre qui apparaît derrière le contenu du calque.

• Ombre interne ajoute une ombre qui se présente juste à l'intérieur du contour du contenu du calque, donnant un aspect de mise en retrait.

• Lueur externe et Lueur interne ajoutent des lueurs qui émanent des bords internes ou externes du contenu du calque.

• Biseautage et Estampage ajoutent diverses combinaisons de tons clairs et de tons foncés au calque.

• Satin applique un ombrage à l'intérieur d'un calque et qui réagit à la forme du calque, créant ainsi un fini satiné.

• Incrustation couleur, Incrustation en dégradé et Incrustation de motif permettent d'incruster de la couleur, un motif ou un dégradé sur un calque.

• Contour souligne l'objet du calque actif à l'aide d'une couleur, d'un dégradé ou d'un motif. Cet effet est particulièrement utile sur les formes à arêtes marquées tel que le texte.

Les styles de calque prédéfinis dans la palette Styles, la palette déroulante Styles (Photoshop) et les bibliothèques de styles se composent d'un ou plusieurs de ces effets de calque, qui ont été généralement personnalisés pour produire un résultat spécifique.

Pour appliquer un style de calque à un calque :

1 Sélectionnez une méthode d'application du style de calque :

• Cliquez sur la vignette du style dans la palette Style pour l'appliquer au calque sélectionné dans le document actif. Pour ajouter le style et conserver sur le calque cible les effets de calque qui ne sont pas dupliqués par le nouveau style de calque, faites-le glisser tout en maintenant la touche Maj enfoncée (tous les effets de calque dupliqués sont remplacés par le nouveau style de calque).

• Faites glisser la vignette de style de la palette Styles vers un calque de la palette Calques. Pour ajouter le style et conserver sur le calque cible les effets de calque qui ne sont pas dupliqués par le nouveau style de calque, faites-le glisser tout en maintenant la touche Maj enfoncée (tous les effets de calque dupliqués sont remplacés par le nouveau style de calque). Le style de calque est appliqué au calque qui contient des données de pixels à l'emplacement où vous relâchez le bouton de la souris. S'il n'existe aucune donnée de pixel à cet endroit de l'image, le style de calque n'est pas appliqué.

• Faites glisser la vignette de style de la palette Styles vers les pixels d'un document. Le style de calque est appliqué au calque du dessus contenant des pixels sur lesquels le style de calque est déposé. Pour préserver sur le calque cible les effets qui ne sont pas dupliqués par le nouveau style de calque, maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous faites glisser le style (tous les effets de calque dupliqués sont remplacés par le nouveau style de calque).

• Cliquez sur le bouton Styles de calque (*f*) de la palette Calques, puis sélectionnez un effet dans la liste. Un style de calque composé de ce seul effet est ainsi créé.

• Sélectionnez un effet de calque dans le sous-menu Calque > Style de calque.

• (Photoshop) Cliquez deux fois sur le nom ou la vignette d'un calque dans la palette Calques, sélectionnez un ou plusieurs effets dans le volet Styles de la boîte de dialogue Style de calque pour créer un style de calque, puis cliquez sur OK.

• (Photoshop) Ouvrez la boîte de dialogue Style de calque et cliquez sur *Styles* (situé en haut de la liste de gauche). Cliquez sur la vignette du style à appliquer, puis cliquez sur OK.

• Si vous utilisez les outils Forme ou Plume pour créer un masque de calque, sélectionnez un style dans la palette déroulante de la barre d'options avant de dessiner la forme.

2 Vous pouvez définir des options pour personnaliser le style de calque (voir la section « Définition d'options pour les styles de calque », page 232).

Si vous faites glisser un style de calque sur un calque sans maintenir la touche Maj enfoncée, le style de calque remplace tous les effets existants du calque cible.

Pour copier des styles de calque d'un calque à un autre :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque source contenant le style à copier.

2 Choisissez Calque > Style de calque > Copier le style de calque.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour coller le style dans un seul calque, sélectionnez le calque cible dans la palette, puis choisissez Calque > Style de calque > Coller le style de calque.

• Pour coller le style dans plusieurs calques, liez les calques cibles (voir la section « Liaison de calques », page 209), puis choisissez Calque > Coller le style de calque sur les calques liés.

Le style collé remplace le style existant sur les calques cible.

Pour copier des styles de calque d'un calque à un autre à l'aide de la souris :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Faites glisser un seul effet de calque d'un calque à un autre pour dupliquer l'effet ou faites glisser la barre Effets d'un calque à un autre pour dupliquer le style.

• Faites glisser un ou plusieurs effets de calque d'un calque à l'image pour appliquer le style de calque obtenu au calque situé en haut de la liste dans la palette Calques et contenant des pixels au point où vous avez déposé le style.

Mise à l'échelle d'effets de calque (Photoshop)

Il est possible que certains styles de calque aient été réglés pour un meilleur rendu dans une résolution cible avec des éléments d'une taille donnée. L'option Mise à l'échelle des effets vous permet de régler l'échelle des effets d'un style de calque sans mettre à l'échelle l'objet auquel le style est appliqué.

Pour mettre un effet de calque à l'échelle :

1 Sélectionnez le calque dans la palette Calques.

2 Choisissez Calque > Style de calque > Mise à l'échelle des effets.

3 Entrez un pourcentage d'échelle ou déplacez le curseur.

4 Sélectionnez Aperçu pour visualiser les changements sur l'image.

5 Cliquez sur OK.

Suppression de styles de calque

Vous pouvez supprimer un style que vous avez appliqué à un calque.

Pour supprimer un style de calque :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez un calque contenant le style à supprimer.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez le calque dans la palette Calques, puis faites-le glisser vers le bouton de la corbeille.

• (Photoshop) Cliquez deux fois sur le nom ou sur la vignette du calque contenant le style à supprimer. Dans la boîte de dialogue Style de calque, désélectionnez le style de calque à supprimer.

Pour supprimer tous les effets de calque appliqués à un calque :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque contenant les effets à supprimer.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Dans la palette Calques, faites glisser la barre Effets vers le bouton de la corbeille.

• Choisissez Calque > Style de calque > Effacer le style de calque.

• Sélectionnez le calque, puis cliquez sur le bouton Effacer le style ( ) situé au bas de la palette Styles.

• (ImageReady) Sélectionnez un effet dans la palette Calques, puis choisissez Supprimer l'effet ou Supprimer tous les effets dans le menu de la palette Calques pour supprimer un effet ou tous les effets appliqués à ce calque.

Conversion de styles de calque en calques

Vous avez la possibilité de convertir les styles de calque en calques d'image normaux, afin de personnaliser ou de régler leur apparence. Une fois que vous avez converti un style de calque en calque d'image, vous pouvez optimiser le résultat en dessinant ou en appliquant des commandes et des filtres. Toutefois, le style de calque du calque d'origine ne peut alors plus être modifié et n'est plus mis à jour à mesure que vous modifiez le calque d'image d'origine.

Remarque : *il est possible que les calques produits à l'aide de cette méthode ne donnent aucun résultat dans des illustrations qui correspondent exactement à la version utilisant les styles de calque. Dans Photoshop, il se peut que vous receviez un message d'avertissement lorsque vous créez les nouveaux calques.*

Pour convertir un style de calque en calques d'image :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque contenant le style à convertir.

2 Choisissez Calque > Style de calque > Créer des calques.

Vous pouvez modifier et réorganiser les nouveaux calques de la même façon que des calques habituels. Certains effets (par exemple, Lueur interne) sont convertis en calques à l'intérieur d'un groupe d'écrêtage.

Personnalisation des styles de calque

Pour personnaliser un style de calque, appliquez des styles prédéfinis ou des effets à un calque, modifiez ses options, puis définissez le mode de fusion et l'opacité du calque. Dans Photoshop, utilisez la boîte de dialogue Style de calque pour définir et personnaliser des styles (voir la section « Utilisation de la boîte de dialogue Style de calque (Photoshop) », page 220). Dans ImageReady, utilisez la palette Styles ou le bouton Effets situé au bas de la palette Calques pour définir un style de calque, puis personnalisez-le à l'aide d'un groupe de palettes nommées pour chaque type d'effet tel qu'Ombre portée, Ombre interne, etc.

Une fois que vous avez personnalisé un style de calque, vous pouvez l'enregistrer comme un style de calque prédéfini. Vous pouvez créer, charger et enregistrer des bibliothèques de styles de calque à l'aide de la palette Styles, de la boîte de dialogue Style de calque, de la palette déroulante Styles des outils Forme et Plume dans la barre d'options, de la palette Styles accessible en cliquant sur le volet Styles de la boîte de dialogue Style de calque ou du Gestionnaire de paramètres prédéfinis (voir les sections « Gestion des styles de calques », page 227 ou « Gestion de bibliothèques avec le gestionnaire des paramètres prédéfinis (Photoshop) », page 85).

Définition d'un nouveau style de calque

Vous pouvez utiliser un style existant pour créer un nouveau style ou appliquer un certain nombre d'effets aux calques, y compris des ombres portées, des tons foncés, des lueurs, ainsi que des effets de biseautage et d'estampage. Lorsque vous appliquez un ou plusieurs effets ou un style à un calque, un triangle inversé ( ) et une icône de styles de calque ( ) s'affichent à droite du nom du calque dans la palette Calques. En outre, une barre Effets,

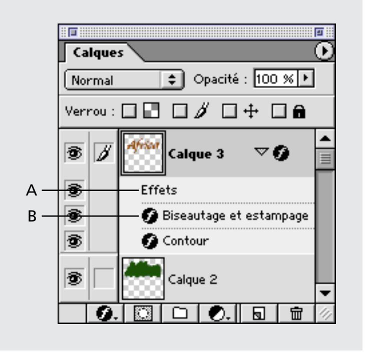
contenant une liste de tous les effets formant le style de calque s'affiche en retrait sous le nom du calque. Les styles de calque sont liés au contenu d'un calque. Lorsque vous déplacez ou modifiez le contenu du calque, le style appliqué à ce calque est modifié en conséquence.

Pour définir un nouveau style de calque prédéfini :

1 Appliquez des effets de calque à un calque (voir la section « Utilisation de styles de calques », page 226).

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes pour sélectionner un seul effet ou un groupe d'effets de calque :

• Dans la palette Calques, cliquez sur le nom d'un effet de calque pour le sélectionner.



A. Barre Effets B. Icône de styles de calque

• (Photoshop) Dans la palette Calques, cliquez sur la barre Effets d'un calque ou sur l'icône de styles de calque (🅕) située en regard de son nom pour sélectionner le style appliqué à ce calque.

• (Photoshop) Cliquez deux fois sur un style dans la barre Effets. Dans la boîte de dialogue Style de calque, sélectionnez des types d'effets de calque supplémentaires. Cochez la case située en regard du nom d'un effet pour l'ajouter au style de calque personnalisé ou cliquez sur le nom de l'effet pour le sélectionner et pour afficher ses options dans la boîte de dialogue (voir la section « Définition d'options pour les styles de calque », page 232).

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes pour créer un nouveau style de calque :

• Faites glisser le style de calque sélectionné sur la palette Styles ou sur le bouton Créer un nouveau style (◱) de la palette Styles. Entrez un nom dans la boîte de dialogue Nouveau style de Photoshop, puis cochez la case Inclure les effets de calque ou Inclure les options de fusion de calque. Cliquez sur OK. Dans ImageReady, le style de calque est ajouté et prend un nom par défaut.

• Sélectionnez le calque contenant le style de calque à ajouter. Tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, cliquez sur le bouton Créer un nouveau style (◱) situé au bas de la palette Styles, puis donnez un nom au style de calque. Cliquez sur OK.

• Cliquez sur une zone vide de la palette Styles, donnez un nom au style de calque, puis cochez la case Inclure les effets de calque ou Inclure les options de fusion de calque (le curseur prend la forme d'un pot de peinture (🪣)). Cliquez sur OK.

• Choisissez Nouveau style dans le menu de la palette Styles. Entrez un nom dans la boîte de dialogue Nouveau style, puis cochez la case Inclure les effets de calque ou Inclure les options de fusion de calque. Cliquez sur OK.

• (Photoshop) Cliquez deux fois sur le calque contenant le style à ajouter. Dans la boîte de dialogue Style de calque, cliquez sur Nouveau style. Dans la boîte de dialogue Nouveau style, donnez un nom au style de calque, puis sélectionnez Inclure les effets de calque ou Inclure les options de fusion de calque. Cliquez sur OK.

Si vous créez un nouveau style de calque à l'aide du bouton Créer un nouveau style, de la commande de menu Nouveau style ou de la boîte de dialogue Nouveau style, tous les effets du calque actif sont inclus dans le nouveau style de calque.

4 Pour renommer un style de calque, cliquez deux fois dessus dans la palette Styles, donnez-lui un nom, puis cliquez sur OK.

Edition de styles de calque

Vous pouvez éditer les effets qui composent un style appliqué à un calque. Pour supprimer des styles de calque, voir la section « Suppression de styles de calque », page 229.

Pour éditer le style de calque appliqué à un calque :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez deux fois sur l'effet affiché sous le nom du calque. Cliquez sur le triangle inversé (▽) situé en regard du nom du calque pour afficher les effets contenus dans le style de calque.

• (Photoshop) Cliquez deux fois sur le nom ou la vignette d'un calque ou sur l'icône de styles de calque (ⓕ) située en regard du calque, puis choisissez un effet dans le volet Styles de la boîte de dialogue Style de calque.

• (ImageReady) Sélectionnez la palette portant le nom de l'effet à modifier.

2 Editez les options (voir la section « Définition d'options pour les styles de calque », page 232).

Définition d'options pour les styles de calque

Lorsque vous personnalisez des styles de calque, vous pouvez définir plusieurs options pour chaque effet contenu dans le style. Dans Photoshop, vous pouvez également définir de nombreuses options à l'aide de la souris. Par exemple, lorsque vous personnalisez un style d'ombre portée, vous pouvez faire glisser l'ombre pour la positionner à l'endroit voulu.

Remarque : *dans Photoshop, utilisez la boîte de dialogue Style de calque pour personnaliser les styles de calques. Dans ImageReady, vous pouvez utiliser la palette portant le nom du type d'effet tel qu'Ombre portée, Ombre interne, etc. ImageReady fournit un sous-ensemble des options provenant de Photoshop.*

Angle Détermine l'angle d'éclairage de l'effet appliqué au calque. Vous pouvez définir un angle global qui s'applique à tous les effets de calque dans l'image ou un angle local qui agit sur un seul effet de calque spécifique. L'utilisation d'un angle global donne l'aspect d'une source de lumière continue émise vers l'image.

Lissage Fusionne les pixels d'un contour simple ou brillant. Cette option est particulièrement utile sur les petites ombres dotées d'un contour complexe.

Mode de fusion Détermine la façon dont le style de calque est fusionné avec les calques du dessous, qui peuvent ou non inclure le calque actif. Par exemple, les ombres internes sont fusionnées avec le calque actif, puisque l'effet est appliqué sur le dessus de ce calque, alors que les ombres portées sont uniquement fusionnées avec les calques situés sous le calque actif. Dans la plupart des cas, le mode par défaut de chaque effet produit les meilleurs résultats (voir la section « Spécification du mode de fusion d'un calque », page 217).

Maigri Rétrécit les limites du cache d'une ombre interne ou d'une lueur interne avant d'appliquer le flou.

Couleur Spécifie la couleur d'une ombre, d'une lueur ou d'un ton clair. Cliquez sur la case de couleur pour choisir une couleur.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Utilisation du sélecteur de couleur Adobe » dans l'aide en ligne.

Contour Avec les lueurs de couleur unie, cette option vous permet de créer des anneaux de transparence. Avec les lueurs en dégradé, elle vous permet de créer des variantes de répétition de la couleur et de l'opacité du dégradé. Avec le biseautage et l'estampage, l'option Contour permet de sculpter les inflexions, les creux et les bosses qui sont ombragées au cours de l'estampage. Avec les ombres, cette option vous permet de spécifier le fondu (voir la section « Création et édition de contours (Photoshop) », page 236).

Profondeur Spécifie la profondeur d'un biseau sous forme de proportion de la taille. Cette option indique également la profondeur d'un motif.

Contour brillant Crée un aspect métallique brillant et s'applique après l'application d'un ombrage à un biseautage ou à un estampage.

Dégradé Spécifie le dégradé d'un effet de calque. Dans Photoshop, cliquez sur le dégradé pour afficher l'Editeur de dégradé ou cliquez sur la flèche inversée (▽) et choisissez un dégradé dans la palette déroulante. Dans Photoshop, utilisez l'Editeur de dégradé pour éditer un dégradé ou créer un nouveau dégradé Dans ImageReady, cliquez sur la flèche inversée (▽) située en regard de l'échantillon de dégradé, puis sélectionnez un dégradé dans la liste ou choisissez un type de dégradé dans la liste déroulante. Vous pouvez modifier la couleur ou l'opacité du dégradé dans le volet Incrustation en dégradé de la même façon que dans l'Editeur de dégradé. Pour certains effets, vous pouvez définir des options de dégradé supplémentaires. Inverser inverse l'orientation du dégradé, Aligner sur le calque utilise le cadre de sélection du calque pour calculer le fond en dégradé. Echelle met à l'échelle l'application du dégradé. Vous pouvez également utiliser la souris pour déplacer le centre du dégradé ; cliquez et faites glisser le dégradé dans la fenêtre de l'image. Style précise la forme du dégradé.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Création de fonds en dégradé » dans l'aide en ligne.

Modes Tons clairs et Tons foncés Spécifie le mode de fusion des tons clairs ou foncés d'un biseautage ou d'un estampage.

Variation Fait varier les applications de couleur et d'opacité d'un dégradé.

Ombre portée masquée par le calque Définit la visibilité de l'ombre portée dans un calque semi-transparent.

Bruit Spécifie la quantité des éléments aléatoires dans l'opacité d'une lueur ou d'une ombre lorsque vous entrez une valeur ou que vous déplacez le curseur correspondant.

Opacité Définit l'opacité d'un effet de calque lorsque vous entrez une valeur ou que vous déplacez le curseur.

Motif Spécifie le motif d'un effet de calque. Dans ImageReady, cliquez sur la flèche inversée (▽) en regard de l'échantillon de motif et choisissez un motif dans la liste. Dans Photoshop, cliquez sur la palette déroulante, puis choisissez un motif. Cliquez sur le bouton de création d'un nouveau paramètre prédéfini (◱) pour créer un nouveau motif prédéfini d'après les paramètres actuels. Cliquez sur Magnétisme de l'origine pour positionner l'origine du motif contre celle du document si la case Lier au calque est cochée ou pour positionner l'origine

contre l'angle supérieur gauche du calque si elle est désélectionnée. Cochez la case Lier au calque pour spécifier que le motif doit se déplacer avec le calque à mesure qu'il est repositionné, et déplacez le curseur Echelle ou entrez une valeur pour définir la taille du motif. Vous pouvez faire glisser un motif dans le calque pour le positionner. Pour réinitialiser la position, utilisez le bouton Magnétisme de l'origine. Au moins un motif doit être chargé pour que l'option Motif soit disponible. Vous pouvez également charger des motifs à l'aide du Gestionnaire de paramètres prédéfinis.

Position Définit la position d'un effet de contour tel qu'Extérieur, Intérieur ou Centre.

Aperçu (Photoshop) Affiche un aperçu du style de calque dans l'image à mesure que vous modifiez les paramètres d'effet. Cette option est comprise dans la boîte de dialogue Style de calque.

Etendue Définit à quelle partie de la lueur le contour doit s'appliquer.

Taille Spécifie la quantité de flou ou la taille de l'ombre.

Fou Applique un flou aux effets d'ombrage avant de finaliser l'image afin de réduire les pixels erratiques.

Source Spécifie la source d'une lueur interne. Choisissez Centre pour appliquer une lueur qui émane du centre du calque ou Contour pour appliquer une lueur émanant du contour interne du calque.

Grossi Etend les limites du cache avant d'appliquer le flou. Cette option se prête bien aux petits éléments fins tels que les ascendantes et descendantes cursives d'une police de caractères, qui ont tendance à disparaître en présence d'un flou étendu.

Style Spécifie le style d'un biseau : Biseau interne crée un biseau sur le contour interne du calque, Biseau externe crée un biseau sur le contour externe du calque, Estampage produit un estampage du calque par rapport aux calques inférieurs, Estampage oreiller crée un effet de tampon sur les contours du calque dans les calques de dessous et Contour de l'estampage limite l'estampage au contour appliqué au calque (notez que l'effet Contour de l'estampage n'est pas visible si aucun contour n'est appliqué au calque).

Technique Pour le biseautage et l'estampage, Lisser utilise une technique basée sur un flou lisse qui se prête à tous les types de cache, que leur contour soit lisse ou marqué. Cette option ne préserve pas les détails dans des tailles plus grandes. Ciselage marqué utilise une technique de mesure des distances, principalement employée sur les caches à arêtes marquées d'éléments géométriques lissés tel que du texte. Cette option permet de mieux préserver les éléments détaillés que la technique Lisser. Ciselage léger utilise une technique de mesure de distance et, bien que n'étant pas aussi précise que Ciselage marqué, elle est utile sur un plus grand nombre de caches. Cette technique préserve mieux les détails que la technique Lisser. Pour les lueurs, Plus tamisée utilise une technique de flou pour créer une lueur qui se prête à tous les types de caches, que leur contour soit lisse ou marqué. Les détails se perdent avec des tailles plus grandes. Précis utilise une technique de mesure des distances pour créer une lueur, principalement employée sur les caches à arêtes marquées provenant de formes lissées telles que du texte. Cette technique préserve mieux les détails que la technique Plus tamisée.

Texture Permet de spécifier un motif utilisé pour donner de la texture à l'effet de biseautage. Echelle permet de changer l'échelle de la texture. Lier au calque spécifie que cette texture doit se déplacer avec le calque à mesure que celui-ci est repositionné. Inverser inverse la texture. Profondeur fait varier le degré et le sens (vers le haut/vers le bas) de la texture appliquée. Magnétisme de l'origine contrôle le magnétisme de l'origine du motif avec celle du document si l'option Lier au calque est désactivée, et avec l'angle supérieur gauche du calque si la même option est activée. Vous pouvez également faire glisser la texture à l'aide de la souris pour la positionner.

Pour définir un angle d'éclairage global :

Utilisez l'une des méthodes suivantes pour définir un angle d'éclairage global pour tous les calques :

• Choisissez Calque > Style de calque > Eclairage global. Dans la boîte de dialogue Eclairage global, entrez une valeur ou déplacez le rayon d'angle pour définir les valeurs Angle et Altitude, puis cliquez sur OK.

• (Photoshop) Dans la boîte de dialogue Style de calque, cochez la case Eclairage global pour les effets Ombre portée, Ombre interne ou Biseautage. Dans la zone Angle, entrez une valeur ou déplacez le curseur, puis cliquez sur OK.

• (ImageReady) Dans la palette Biseautage, Estampage ou Ombre portée, cochez la case Utiliser l'angle global. Dans les zones Angle et Altitude, entrez une valeur ou déplacez le curseur.

Le nouvel angle d'éclairage apparaît comme angle par défaut pour chaque effet de calque utilisant l'angle d'éclairage global.

Pour définir un angle d'éclairage local :

Dans la boîte de dialogue Style de calque de Photoshop, désélectionnez Eclairage global pour les effets Ombre portée, Ombre interne ou Biseautage. Dans la zone Angle, entrez une valeur ou faites glisser le rayon de l'angle. Définissez la distance, le grossi et la taille en faisant glisser le curseur correspondant ou en entrant une valeur. Dans ImageReady, désélectionnez Utiliser l'angle global dans la palette du nom de l'effet, par exemple Biseautage et Estampage.

Pour définir des options de qualité des lueurs :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes pour sélectionner un contour et donner une forme aux effets d'opacité :

• (Photoshop) Dans la boîte de dialogue Style de calque, cliquez sur la flèche inversée (▽) en regard du contour sélectionné pour l'afficher et choisir un contour dans la palette déroulante. Pour éditer le contour sélectionné, cliquez sur l'échantillon de contour (voir la section « Création et édition de contours (Photoshop) », page 236).

• (ImageReady) Cliquez sur le contour dans la palette de l'effet, par exemple la palette Satin, puis sélectionnez le nom d'un contour dans la liste.

2 Sélectionnez Lissé pour lisser l'effet.

3 Pour définir la quantité de bruit, d'étendue ou de variation, entrez une valeur ou déplacez le curseur correspondant (voir la section « Définition d'options pour les styles de calque », page 232).

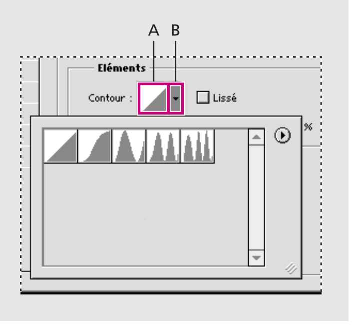
Gestion des styles de calques

Vous pouvez sélectionner, réinitialiser, supprimer ou modifier l'aperçu de styles de calque à l'aide de la palette Styles et du menu de la palette déroulante Styles (voir la section « Utilisation des palettes déroulantes », page 62). Vous pouvez également utiliser le Gestionnaire de paramètres prédéfinis (voir la section « Gestion de bibliothèques avec le gestionnaire des paramètres prédéfinis (Photoshop) », page 85).

Création et édition de contours (Photoshop)

Les contours permettent de donner une forme aux effets Ombre portée, Ombre interne, Lueur interne, Lueur externe, Biseautage et Estampage et Satin sur une étendue donnée lors de la création de styles de calque personnalisés. Par exemple, un contour linéaire sur une ombre portée fait en sorte que l'opacité diminue de façon linéaire alors qu'un contour personnalisé peut être utilisé pour créer une transition d'ombre particulière. Les contours personnalisés créés dans Photoshop sont compatibles avec ImageReady.

Vous pouvez sélectionner, réinitialiser, supprimer ou modifier l'aperçu des contours dans la palette déroulante Contours (voir la section « Utilisation des palettes déroulantes », page 62) ou à l'aide du Gestionnaire de paramètres prédéfinis (voir la section « Gestion de bibliothèques avec le gestionnaire des paramètres prédéfinis (Photoshop) », page 85). Vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Editeur de contour pour créer des contours personnalisés et charger ou enregistrer des contours. Lorsque vous quittez Photoshop, le contenu de la palette déroulante active est enregistré dans le fichier de préférences.



A. Cliquez pour afficher la boîte de dialogue Editeur de contour. B. Cliquez pour afficher la palette déroulante.

Edition de contours

Utilisez la boîte de dialogue Editeur de contour pour éditer le contour sélectionné. Une fois le contour édité, vous pouvez l'enregistrer comme paramètre prédéfini.

Pour créer un contour personnalisé :

1 Cliquez sur le contour dans la boîte de dialogue Style de calque.

2 Cliquez sur le contour pour ajouter des points et faites-le glisser pour l'adapter ou entrez des valeurs dans les zones Entrée et Sortie.

3 Pour créer un angle abrupt à la place d'une courbe lisse, sélectionnez un point, puis cliquez sur Sommet.

4 Pour enregistrer le contour dans un fichier, cliquez sur Enregistrer et donnez un nom au contour.

5 Pour stocker le contour en tant que paramètre prédéfini, cliquez sur Nouveau.

6 Cliquez sur OK. Les nouveaux contours sont ajoutés au bas de la palette déroulante.

Pour charger des contours à partir de la boîte de dialogue Editeur de contour :

Cliquez sur le contour dans la boîte de dialogue Style de calque, puis choisissez Charger dans la boîte de dialogue Editeur de contour. Affichez le dossier contenant la bibliothèque de contours à charger, puis cliquez sur Ouvrir.

Pour supprimer un contour à l'aide de la boîte de dialogue Editeur de contour :

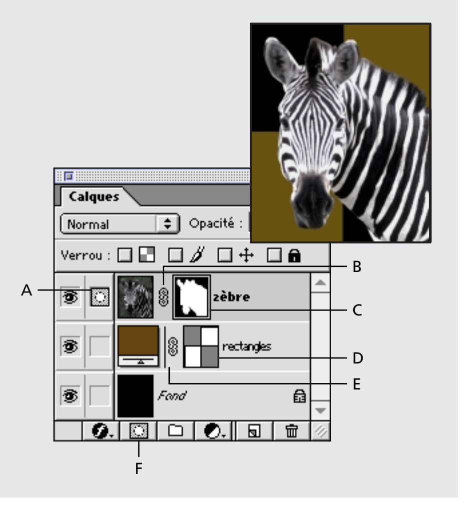
Cliquez sur la flèche inversée (▽) en regard du contour sélectionné pour afficher la palette déroulante. Tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, cliquez sur le contour à supprimer.

Masquage de parties d'un calque

Vous pouvez créer un *masque de fusion* afin de déterminer la façon dont différentes zones d'un calque ou d'un groupe de calques doivent être masquées ou affichées. Les masques de fusion permettent d'appliquer un grand nombre d'effets spéciaux au calque sans modifier les pixels réels du calque. Vous pouvez alors choisir d'appliquer le masque et de rendre les changements permanents ou de supprimer le masque sans appliquer les changements. Vous pouvez enregistrer tous les masques de fusion dans un document multicalque.

Une autre méthode consiste à utiliser un *masque de calque*, qui crée un masque ayant un contour marqué. Vous pouvez utiliser à la fois un masque de fusion et un masque de calque sur un calque ou un groupe de calques. Les masques de fusion dépendent de la résolution et sont créés à l'aide des outils de dessin et de sélection ; les masques de calque sont indépendants de la résolution et sont créés à l'aide des outils Plume ou Forme.

Dans la palette Calques, les masques de fusion et les masques de calque s'affichent sous forme de vignettes supplémentaires à droite de la vignette d'un calque. La vignette d'un masque de fusion représente la couche Niveaux de gris (alpha) créée lors de l'ajout du masque (voir la section « Enregistrement de masques sur les couches alpha », page 199). La vignette d'un masque de calque représente le tracé d'écrêtage du contenu du calque.



A. Masque de fusion sélectionné ***B.*** *Icône de lien du masque de fusion* ***C.*** *Masque de fusion* ***D.*** *Masque de calque* ***E.*** *Icône de lien du masque de calque* ***F.*** *Nouveau masque de fusion*

Utilisation d'un masque pour masquer ou afficher un calque

Vous pouvez cacher un calque ou un groupe de calques entier ou seulement une partie à l'aide d'un masque de fusion ou d'un masque de calque.

Pour ajouter un masque affichant ou masquant le calque entier :

1 Choisissez Sélection > Désélectionner pour désactiver le cadres de sélection présents sur l'image.

2 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque ou le groupe de calques auquel vous voulez ajouter un masque.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour créer un masque faisant apparaître le calque entier, cliquez sur le bouton de création de masque ( ) au bas de la palette Calques.

• Pour créer un masque cachant le calque entier, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton Nouveau calque.

Vous pouvez également utiliser le menu Calque pour masquer ou afficher un calque entier.

Pour ajouter un masque affichant ou masquant une sélection :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque ou le groupe de calques auquel vous voulez ajouter un masque.

2 Pour créer un masque permettant de faire apparaître ou de masquer une zone d'un calque, sélectionnez la zone appropriée dans l'image à l'aide des outils de sélection, puis cliquez sur le bouton de création de masque ( ) pour révéler la zone sélectionnée.

Vous pouvez également utiliser le menu Calque pour afficher ou masquer une sélection.

Une fois que vous avez créé un masque de fusion, vous pouvez utiliser les outils de dessin pour peindre en noir la zone à cacher ou peindre en blanc la zone à afficher (voir la section « Edition d'un masque de fusion », page 239).

Pour de plus amples informations sur l'affichage du contenu de la couche d'un masque de fusion, voir la section « Affichage de masques de fusion », page 240.

Pour ajouter un masque de calque affichant ou masquant un calque entier (Photoshop) :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque auquel vous voulez ajouter un masque de calque.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour créer un masque de calque faisant apparaître un calque entier, choisissez Calque > Ajouter un masque de calque > Tout faire apparaître.

• Pour créer un masque de calque masquant un calque entier, choisissez Calque > Ajouter un masque de calque > Tout masquer.

Pour ajouter un masque de calque faisant apparaître le contenu d'une forme (Photoshop) :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque auquel vous voulez ajouter un masque de calque.

2 Sélectionnez un tracé ou utilisez l'un des outils Forme ou Plume pour dessiner un tracé de travail (voir la section « Edition de tracés (Photoshop) », page 172).

3 Choisissez Calque > Ajouter un masque de calque > Tracé sélectionné.

Edition d’un masque de fusion

Vous pouvez modifier un masque de fusion ou ajoutant ou en supprimant une portion de la zone masquée.

Pour éditer un masque de fusion :

1 Cliquez sur la vignette du masque de fusion dans la palette Calques pour l’activer (l’icône du masque ( ) s’affiche à gauche de la vignette du calque).

2 Sélectionnez l’un des outils d’édition ou de dessin.

Etant donné que le masque de fusion est une couche alpha en niveaux de gris, les couleurs de premier plan et d’arrière-plan prennent par défaut des valeurs de gris lorsque le masque est activé. La vignette du masque reflète les changements à mesure que vous les effectuez.

3 Utilisez l’une des méthodes suivantes :

• Pour supprimer des zones du masque et révéler le calque, peignez le calque en blanc.



Arrière-plan peint en noir, tête peinte en blanc, cou peint en gris

• Pour rendre le calque partiellement visible, peignez le masque en gris.

• Pour ajouter le masque et masquer le calque ou le groupe de calques, peignez le masque en blanc.

Pour éditer le calque et non le masque du calque, sélectionnez-le en cliquant sur la vignette correspondante dans la palette Calques. L’icône du pinceau ( ) s’affiche à gauche de la vignette pour indiquer que le calque est en cours d’édition.

Pour coller une sélection dans un masque de fusion, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur la vignette du masque de fusion dans la palette Calques pour sélectionner et afficher la couche du masque. Choisissez Edition > Coller, faites glisser la sélection sur l’image pour obtenir l’effet recherché, puis choisissez Sélection > Désélectionner. Cliquez sur la vignette du calque dans la palette Calques pour désélectionner la couche du masque.

Pour éditer les options d’un masque de fusion (Photoshop) :

1 Cliquez deux fois sur la vignette du masque de fusion dans la palette Calques.

2 Pour choisir une nouvelle couleur de masque, cliquez sur la case de nuance de couleur de la boîte de dialogue Options d’affichage de masque de fusion, puis sélectionnez une nouvelle couleur.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Utilisation du sélecteur de couleur Adobe » dans l’aide en ligne.

3 Pour modifier l’opacité, entrez une valeur comprise entre 0 et 100 %.

Edition d'un masque de calque (Photoshop)

Les masques de calque imprime une forme à contour marqué sur un calque. Ils servent généralement à créer des boutons ou des volets ou à ajouter un élément graphique ayant un contour net et défini. Une fois que vous avez créé un masque de calque, vous pouvez lui appliquer un ou plusieurs styles de calque et les modifier à votre convenance, afin d'obtenir rapidement un bouton, un volet ou tout autre élément graphique Web utilisable. Pour de plus amples informations sur la création d'un masque de calque, voir la section « Création de formes et de tracés », page 161. Pour éditer un masque de calque, cliquez sur la vignette du masque de calque dans la palette Calques ou cliquez sur la vignette dans la palette Tracés, puis modifiez la forme à l'aide des outils Forme et Plume (voir la section « Sélection de tracés (Photoshop) », page 173.) Vous pouvez également convertir un masque de calque en masque de fusion, ce qui pixellise automatiquement le masque.

Important : *une fois un masque de calque pixellisé, il ne peut plus être reconverti en objet vectoriel.*

Pour supprimer un masque de calque :

1 Cliquez sur le masque de calque dans la palette Calques pour le sélectionner.

2 Faites glisser le tracé du masque vers le bouton de la corbeille (🗑).

Vous pouvez également utiliser le menu Calque pour supprimer un masque de calque.

Pour convertir un masque de calque en masque de fusion :

1 Cliquez sur le masque de calque dans la palette Calques pour le sélectionner.

2 Choisissez Calque > Pixellisation > Masque de calque.

Dissociation de calques, de masques de fusion et de masques de calque

Par défaut, un calque ou un groupe de calque est lié à son masque de fusion ou masque de calque, comme l'indique l'icône de lien située entre les vignettes dans la palette Calques. Le calque et son masque de fusion ou de calque (ou les deux) se déplacent ensemble sur l'image lorsque vous déplacez l'un ou l'autre à l'aide de l'outil Déplacement.

Pour dissocier le calque de son masque de fusion ou masque de calque, cliquez sur l'icône de lien. Le fait de les dissocier vous permet de les déplacer indépendamment et de décaler les limites du masque de fusion ou de calque séparément du calque. La dissociation d'un masque de fusion ou de calque peut modifier la méthode de calcul des effets de calque. Pour rétablir le lien, cliquez entre les vignettes du calque et du masque de fusion ou du masque de calque.

Affichage de masques de fusion

Par défaut, la couche d'un masque de fusion n'apparaît pas sur l'image. Vous pouvez cependant afficher ou modifier le contenu du masque ou désactiver temporairement ses effets. Vous pouvez également modifier les options d'affichage du masque.

Pour sélectionner et afficher la couche d'un masque de fusion :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, cliquez sur la vignette du masque de fusion pour afficher uniquement la couche de niveaux de gris. Les icônes d'œil de la palette Calques sont grisées, puisque tous les calques ou groupes de calques sont masqués. Pour réafficher les calques, maintenez la touche Alt ou Option enfoncée et cliquez sur la vignette du masque de fusion ou sur l'une des icônes d'œil.

• Tout en maintenant les touches Alt+Maj (Windows) ou Option+Maj (Mac OS) enfoncées, cliquez sur la vignette du masque de fusion pour afficher le masque au-dessus du calque dans une couleur de masquage rubylith. Tout en maintenant les touches Alt+Maj ou Option+Maj enfoncées, cliquez de nouveau sur la vignette pour désactiver l'affichage de couleur.

Pour désactiver temporairement un masque de fusion :

1 Appuyez sur la touche Maj, puis cliquez sur la vignette du masque de fusion dans la palette Calques.

Une croix *(X)* rouge s'affiche sur la vignette du masque dans la palette Calques, et le calque ou le groupe de calques de dessous s'affichent sans les effets de masquage.

2 Pour désactiver le masque, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur la vignette du masque de fusion dans la palette Calques.

Vous pouvez activer ou désactiver les masques de fusion à partir du menu Calque.

Pour modifier l'affichage rubylith d'un masque de fusion

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, cliquez sur la vignette du masque de fusion pour sélectionner la couche du masque, puis cliquez deux fois sur la vignette du masque.

• Cliquez deux fois sur la couche du masque de fusion dans la palette Couches.

2 Pour choisir une nouvelle couleur de masque, cliquez sur la case de nuance dans la boîte de dialogue Options d'affichage de masque de fusion, puis sélectionnez une nouvelle couleur.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Utilisation du sélecteur de couleur Adobe » dans l'aide en ligne.

3 Pour modifier l'opacité, entrez une valeur comprise entre 0 et 100 %.

Les paramètres de couleur et d'opacité s'appliquent uniquement à l'aspect du masque et n'ont aucun effet sur le mode de protection des zones sous-jacentes. Par exemple, vous pouvez changer ces paramètres pour rendre le masque plus facilement visible sur les couleurs de l'image.

4 Cliquez sur OK.

Affichage des masques de calque

Par défaut, un masque de calque n'apparaît pas sur l'image. Vous pouvez cependant afficher et modifier le tracé ou désactiver temporairement ses effets. Vous pouvez également modifier les options d'affichage du masque.

Pour désactiver temporairement un masque de calque :

1 Tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur la vignette du masque de fusion dans la palette Calques.

Une croix *(X)* rouge s'affiche sur la vignette du masque de calque dans la palette Calques, et le calque entier de dessous s'affiche sans les effets de masquage.

2 Pour désactiver le masque de calque, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur la vignette du masque de calque dans la palette Calques.

Vous pouvez également utiliser le menu Calque pour désactiver temporairement un masque de calque.

Application et suppression de masques de calque

Lorsque vous avez terminé de créer un masque de calque, vous pouvez soit appliquer le masque et rendre les changements permanents, soit supprimer le masque sans appliquer les changements. Etant donné que les masques de calque sont enregistrés sous forme de couches alpha, l'application et la suppression des masques de calque peuvent contribuer à réduire la taille des fichiers (voir la section « Enregistrement de masques sur les couches alpha », page 199).

Pour appliquer ou supprimer un masque de calque :

1 Cliquez sur la vignette du masque de calque dans la palette Calques.

2 Pour supprimer le masque de calque et rendre les changements permanents, cliquez sur le bouton de la corbeille ( ) au bas de la palette Calques, puis cliquez sur Appliquer.

3 Pour supprimer le masque de calque sans appliquer les changements, cliquez sur le bouton de la corbeille au bas de la palette Calques, puis cliquez sur Supprimer.

Vous pouvez également appliquer ou supprimer un masque de calque à partir du menu Calque.

Sélection de zones opaques sur un calque

Le chargement d'un masque de fusion vous permet de sélectionner rapidement toutes les zones opaques d'un calque, c'est-à-dire les zones contenues dans les limites du calque. Cette fonction est utile lorsque vous voulez exclure les zones transparentes d'une sélection. Vous pouvez également charger les limites d'un masque de fusion en tant que sélection.

Pour charger les limites d'un calque ou d'un masque de fusion en tant que sélection :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Dans la palette Calques, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur la vignette du calque ou du masque de fusion.
- Pour ajouter des pixels à une sélection existante, maintenez les touches Ctrl+Maj (Windows) ou Commande+Maj (Mac OS) enfoncées et cliquez sur la vignette du calque ou du masque de fusion dans la palette Calques.
- Pour supprimer des pixels d'une sélection existante, maintenez les touches Ctrl+Alt (Windows) ou Commande+Option (Mac OS) enfoncées et cliquez sur la vignette du calque ou du masque de fusion dans la palette Calques.
- Pour charger l'intersection entre des pixels et une sélection existante, maintenez les touches Ctrl+Alt+Maj (Windows) ou Commande+Option+Maj (Mac OS) enfoncées et cliquez sur la vignette du calque ou du masque de fusion dans la palette Calques.

Pour déplacer le contenu d'un calque, vous pouvez utiliser l'outil Déplacement sans charger un masque de transparence.

Utilisation de calques de réglage ou de remplissage (Photoshop)

Les calques de réglage vous permettent de faire des essais de réglage de couleurs et de tons sur une image sans modifier de façon permanente ses pixels. Les changements de couleur ou de ton résident sur le calque de réglage, qui agit comme un voile laissant transparaître les autres calques de l'image.

Les calques de remplissage n'ont aucun effet sur les calques situés au-dessous d'eux. Les options de calque de remplissage sont Couleur unie, Dégradé ou Motif. Une fois que vous avez créé un calque de réglage ou de remplissage, vous pouvez facilement modifier ses paramètres ou le remplacer dynamiquement par un autre type de calque de réglage ou de remplissage.

Lorsque vous créez un calque de réglage, son effet apparaît sur tous les calques du dessous. Vous pouvez ainsi corriger plusieurs calques au moyen d'un simple réglage au lieu d'appliquer le réglage à chaque calque séparément. Les calques de réglage peuvent uniquement être appliqués et édités dans Photoshop ; vous pouvez cependant les afficher dans ImageReady. Lorsque vous appliquez un calque de réglage à un groupe de calques, Photoshop ajoute le nouveau calque de réglage au groupe de calques situé au-dessus des calques existants.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Réglages de couleur » dans l'aide en ligne.

Pour restreindre les effets du calque de réglage à un groupe de calques, créez un groupe d'écrêtage composé de ces calques. Vous pouvez placer les calques de réglage dans le groupe d'écrêtage ou à sa base. Le réglage est alors limité aux calques formant le groupe (voir la section « Création de groupes d'écrêtage », page 218). Vous pouvez éventuellement créer un groupe de calques, puis faire en sorte qu'il utilise un mode de fusion autre que Transfert.



Original, calque de réglage appliqué uniquement au zèbre et calque de réglage appliqué à l'image entière

Création de calques de réglage et de remplissage

Les calques de réglage et les calques de remplissage ont les mêmes options d'opacité et de mode de fusion que les calques d'image et peuvent être réorganisés, supprimés, masqués et dupliqués de la même façon. Par défaut, les calques de réglage et les calques de remplissage contiennent des masques de fusion, comme indiqué par l'icône de masque située à gauche de la vignette du calque. Si un tracé est actif au moment où vous créez un calque de réglage ou de remplissage, un masque de calque est créé à la place d'un masque de fusion. Lorsqu'un calque de réglage ou de remplissage est actif, les couleurs de premier plan et d'arrière-plan prennent par défaut des valeurs de gris de façon à vous permettre d'éditer plus facilement le masque.

Calques de réglage Vous pouvez également spécifier un type de réglage de couleur pour un calque de réglage. Selon votre sélection, la boîte de dialogue de la commande de réglage choisie s'affiche. Le calque de réglage prend le nom du type de réglage et est indiqué dans la palette Calques par une vignette liée à un cercle partiellement rempli. Le fait de peindre le calque de réglage permet d'appliquer le contenu uniquement à des parties des calques situés au-dessous.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Réglages de couleur » dans l'aide en ligne.

Calques de remplissage Le calque de remplissage prend le nom du type de remplissage et est indiqué par une icône de couleur, de motif ou de dégradé à gauche de la vignette. Les calques de remplissage sont principalement utilisés avec des masques de calque. Par exemple, lorsque vous créez un nouveau masque de calque, il est adopte par défaut une couleur unie. Vous pouvez alors choisir de la remplacer par un dégradé ou un motif. Vous pouvez éventuellement créer un nouveau calque de couleur, de motif ou de

dégradé indépendamment des outils Forme. Par exemple, vous pouvez obscurcir la moitié inférieure d'une image en créant un calque de remplissage par dégradé de noir et blanc et définir son mode de fusion sur Produit. Il est ainsi inutile de modifier de façon permanente l'image d'origine (voir la section « Définition des options de calque de remplissage », page 244).

Pour créer un calque de réglage ou de remplissage :

1 Pour limiter les effets d'un calque de réglage ou de remplissage à une zone sélectionnée, effectuez une sélection, créez un tracé fermé, puis sélectionnez-le ou sélectionnez un tracé fermé existant. Lorsque vous utilisez une sélection, vous créez un calque de réglage ou un calque de remplissage restreint par un masque de fusion. Lorsque vous utilisez un tracé, vous créez un calque de réglage ou de remplissage restreint par le masque du calque.

2 Cliquez sur le bouton de création d'un calque de réglage (◐) au bas de la palette Calques.

3 Choisissez le type de calque à créer.

4 Définissez les propriétés du calque, puis cliquez sur OK (voir la section « Spécification des propriétés de calque », page 219).

5 Si nécessaire, définissez le contenu du calque dans la boîte de dialogue qui s'affiche, puis cliquez sur OK.

Vous pouvez également créer un calque de réglage ou de remplissage à partir du menu Calque.

Pour éditer un calque de réglage ou de remplissage :

1 Cliquez deux fois sur la vignette du calque de réglage ou de remplissage dans la palette Calques.

2 Effectuez les réglages voulus, puis cliquez sur OK.

Remarque : *si aucune boîte de dialogue de réglage n'est associée au calque de réglage (c'est le cas des calques d'inversion), cliquez deux fois sur le nom du calque pour ouvrir la boîte de dialogue Options de calque.*

Pour de plus amples informations sur l'édition d'un masque de fusion, voir la section « Edition d'un masque de fusion », page 239. Pour de plus amples informations sur l'édition d'un masque de calque, voir la section « Edition d'un masque de calque (Photoshop) », page 240.

Pour modifier le contenu d'un calque de réglage ou de remplissage :

1 Sélectionnez le calque de réglage ou de remplissage à modifier.

2 Choisissez Calque > Modifier le contenu du calque et sélectionnez un autre calque de remplissage ou de réglage dans la liste.

Définition des options de calque de remplissage

Vous pouvez créer des calques de remplissage par couleur, motif ou dégradé.

Couleur unie Spécifie la couleur d'un calque de remplissage. Cliquez sur la case de couleur pour choisir une couleur.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Utilisation du sélecteur de couleur Adobe » dans l'aide en ligne.

Motif Spécifie le motif d'un calque de remplissage. Cliquez sur la palette déroulante pour choisir un motif. Cliquez dans la zone Echelle et entrez une valeur ou déplacez le curseur pour modifier l'échelle du motif. Pour créer un nouveau motif prédéfini, modifiez les paramètres du motif, puis cliquez sur le bouton de création d'un paramètre prédéfini (⧉). Cliquez sur Magnétisme de l'origine pour coller l'origine du motif contre celle du document, si la case Lier au calque est cochée, ou pour plaquer l'origine contre l'angle supérieur gauche du calque si cette même case est désélectionnée. Cochez la case Lier au calque pour spécifier que le motif doit se déplacer

avec le calque à mesure qu'il est repositionné, et déplacez le curseur Echelle ou entrez une valeur pour définir la taille du motif. Vous pouvez faire glisser un motif dans le calque pour le positionner. Pour réinitialiser sa position, utilisez le bouton Magnétisme de l'origine. Au moins un motif doit être chargé pour que l'option Motif soit disponible. Vous pouvez également charger des motifs à l'aide du Gestionnaire de paramètres prédéfinis.

Dégradé Spécifie le dégradé d'un calque de remplissage. Cliquez sur le dégradé pour afficher l'Editeur de dégradé ou cliquer sur la flèche inversée (▿) et choisissez un dégradé dans la palette déroulante Pour certains effets, vous pouvez spécifier des options de dégradé supplémentaires. Inverser inverse l'orientation du dégradé, Aligner sur le calque utilise le cadre de sélection du calque pour calculer le fond en dégradé lorsque les limites du document sont utilisées. Simuler simule le motif. Echelle met à l'échelle l'application du dégradé. Vous pouvez également utiliser la souris pour déplacer le centre du dégradé ; cliquez et faites glisser le dégradé dans la fenêtre de l'image. Style précise la forme du dégradé.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Création de fonds en dégradé » dans l'aide en ligne.

Fusion de calques de réglage ou de remplissage

Il existe plusieurs façons de fusionner un calque de réglage ou de remplissage :vous pouvez le fusionner avec le calque de dessous, avec les calques de son groupe d'écrêtage, avec les calques auxquels il est lié ou avec tous les autres calques visibles. Néanmoins, vous ne pouvez pas utiliser un calque de réglage ou de remplissage comme calque cible d'une fusion. Lorsque vous fusionnez un calque de réglage ou de remplissage avec le calque de dessous, les réglages sont pixellisés et sont appliqués de façon permanente au calque fusionné (voir la section « Fusion de calques », page 247). Vous pouvez pixelliser un calque de réglage ou de remplissage sans le fusionner (voir la section « Simplification de calques », page 245).

Les calques de remplissage dont les masques contiennent uniquement des valeurs de blanc n'augmentent pas considérablement la taille des fichiers ; par conséquent, il n'est pas nécessaire de fusionner ces calques de réglage pour limiter la taille de fichier.

Simplification de calques

Vous pouvez simplifier les calques composés de plusieurs éléments générés, afin d'obtenir une image bitmap plate que vous pouvez alors éditer à l'aide des outils de peinture. Vous pouvez convertir des données provenant de calques de texte, de formes, de calques de remplissage, de calques liés, de calques de masque, du calque sélectionné ou de tous les calques.

Pour pixelliser un calque :

1 Sélectionnez le calque à pixelliser.

2 Choisissez Calque > Pixellisation, puis sélectionnez l'une des options suivantes :

- Texte, pour pixelliser un calque de texte.
- Forme, pour pixelliser un calque contenant une forme.
- Fond (Photoshop) ou Données d'auto-remplissage (ImageReady), pour pixelliser un calque de réglage ou de remplissage.
- Masque de calque, pour pixelliser un calque contenant un masque de calque.
- Calque, pour pixelliser plusieurs éléments générés.
- Calques liés, pour pixelliser les calques liés.
- Tous les calques, pour pixelliser tous les calques de l'image.

Gestion des images multicalque

L'ajout de calques non transparents à une image augmente sa taille de fichier. Pour préserver l'espace disque, vous pouvez supprimer des calques ou des groupes de calques, fusionner deux calques ou plus ou aplatir tous les calques d'une image en un seul calque.

Surveillance de la taille des fichiers

La taille du fichier d'une image est proportionnelle aux dimensions de ses pixels et au nombre de calques qui la composent. Les images comportant un nombre élevé de pixels permettent d'obtenir plus de détails avec une taille d'impression donnée, mais elles nécessitent davantage d'espace disque et risquent d'être plus lentes à éditer et à imprimer. Il est recommandé de vérifier régulièrement la taille de vos fichiers et de vous assurer qu'ils ne sont pas trop gros pour vos manipulations. Si un fichier devient trop volumineux, réduisez le nombre de calques de l'image ou modifiez la taille de l'image.

Pour vérifier la taille des fichiers :

Consultez les valeurs de la zone Documents située dans l'angle inférieur gauche de l'écran (Windows) ou de la fenêtre d'image (Mac OS) (voir la section « Affichage des informations sur le fichier et l'image », page 78). Pour de plus amples informations sur l'affichage de la taille d'un fichier, voir la section « Modification de la taille de l'image et de la résolution », page 95.

La première valeur (à gauche) indique la taille du fichier s'il est aplati. La seconde valeur (à droite) indique la taille estimée du fichier non aplati, y compris les calques et les couches.

Pour vérifier l'espace du disque de travail Photoshop (espace disque temporaire utilisé pour stocker des données lorsque la mémoire RAM est insuffisante), positionnez le pointeur sur le triangle situé sur la barre d'état de la fenêtre d'image, maintenez le bouton de la souris enfoncé et choisissez Fichiers de travail.

Suppression d'un calque

Supprimez les calques et les groupes de calques dont vous n'avez plus besoin, afin de réduire la taille de fichier de l'image.

Pour supprimer un calque :

1 Sélectionnez le calque ou le groupe de calques dans la palette Calques.

- Cliquez sur le bouton de la corbeille ( ) au bas de la palette Calques, puis cliquez sur Oui ou faites glisser le nom du calque de la palette Calques vers le bouton de la corbeille.
- Vous pouvez également supprimer un calque à partir du menu Calque ou du menu de la palette Calques.

Pour supprimer automatiquement un calque sélectionné, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton de la corbeille au bas de la palette Calques. Lorsque vous cliquez sur le bouton de la corbeille tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée tandis qu'un groupe de calques est sélectionné, vous pouvez définir si seul le groupe de calques ou le groupe de calques et son contenu doivent être supprimés.

Fusion de calques

La fusion de calques, de groupes de calques, de masques de calques, de groupes d'écrêtage, de calques liés ou de calques de réglage consiste à combiner plusieurs calques en un seul afin d'obtenir des fichiers de tailles plus faciles à gérer. Lorsque vous avez finalisé les caractéristiques d'un calque et positionné son contenu, vous pouvez fusionner ce calque avec un ou plusieurs autres calques pour créer des versions partielles de votre image composite. L'intersection de toutes les zones transparentes des calques fusionnés reste transparente.

En plus de fusionner des calques, vous pouvez dupliquer des calques, ce qui permet de fusionner le contenu de plusieurs calques dans un calque cible, tout en conservant les autres calques intacts. En général, le calque sélectionné est dupliqué sur le calque situé au-dessous.

Pour fusionner un calque avec le calque de dessous :

1 Vérifiez que les deux calques ou groupes de calques à fusionner sont visibles. Sélectionnez le calque ou le groupe de calques supérieur dans la palette Calques.

2 Choisissez Calque > Fusionner avec le calque inférieur ou Calque > Fusionner le groupe de calques.

Pour fusionner tous les calques liés visibles :

1 Rendez tous les calques ou groupes de calques à fusionner visibles, puis liez-les (voir la section « Liaison de calques », page 209).

2 Choisissez Calque > Fusionner les calques liés ou sélectionnez Fusionner les calques liés dans le menu de la palette Calques.

Pour fusionner un groupe d'écrêtage :

1 Rendez tous les calques du groupe à fusionner visibles (tous les calques masqués du groupe sont supprimés lors de la fusion).

2 Sélectionnez le calque de base du groupe.

3 Choisissez Calque > Fusionner le groupe ou choisissez Fusionner le groupe dans le menu de la palette Calques.

Pour fusionner tous les calques visibles d'une image :

1 Masquez tous les calques ou groupes de calques que vous ne voulez pas fusionner. Assurez-vous que les calques ne sont pas liés.

2 Choisissez Calque > Fusionner les calques visibles ou sélectionnez Fusionner les calques visibles dans le menu de la palette Calques.

Pour fusionner tous les calques visibles dans un nouveau calque et créer un nouveau calque vide, choisissez Calque > Fusionner les calques visibles tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée. Les calques d'origine restent intacts.

Pour dupliquer un calque ou des calques liés :

1 Assurez-vous que les deux calques ou les calques liés à fusionner sont visibles. Sélectionnez celui des deux placé au-dessus.

2 Appuyez sur les touches Ctrl+Alt+E (Windows) ou Commande+Option+E (Mac OS).

3 Pour dupliquer des calques liés, sélectionnez l'un des calques liés, puis appuyez sur les touches Ctrl+Alt+E (Windows) ou Commande+Option+E (Mac OS). Le calque sélectionné est dupliqué et fusionné avec le contenu des autres calques liés.

Pour dupliquer des groupes de calques :

1 Assurez-vous que les calques du groupe à fusionner sont visibles. Sélectionnez le groupe de calques.

2 Appuyez sur les touches Ctrl+Alt+E (Windows) ou Commande+Option+E (Mac OS). Un nouveau calque du nom du groupe de calques est créé au-dessus du groupe de calques et contient une image qui correspond à tout le contenu du groupe de calque.

Pour dupliquer tous les calques visibles :

1 Assurez-vous que les calques à inclure sont visibles.

2 Sélectionnez le calque ou le groupe de calques devant contenir le nouveau contenu, puis appuyez sur les touches Maj+Ctrl+Alt+E (Windows) ou Maj+Commande+Option+E (Mac OS).

Le calque sélectionné est dupliqué et fusionné au contenu de tous les calques visibles. Si un groupe de calques est sélectionné, un nouveau calque portant le nom du groupe de calques est créé, le groupe de calques d'origine est supprimé et tous les calques contenus dans le groupe restent dans la palette Calques.

Aplatissement de tous les calques

Dans une image aplatie, tous les calques visibles sont fusionnés dans le calque Fond, ce qui permet de réduire considérablement la taille du fichier. La fusion d'une image a pour effet de supprimer tous les calques masqués et de remplir de blanc les zones transparentes restantes. Dans la plupart des cas, il préférable de ne pas aplatir une image tant que vous n'avez pas terminé d'éditer ses calques individuels.

Remarque : *la conversion d'une image d'un mode de couleur à un autre aplatit le fichier. Veillez à conserver une copie de votre fichier comportant tous les calques, afin de pouvoir éditer ultérieurement l'image d'origine.*

Pour aplatir une image :

1 Assurez-vous que tous les calques dont vous voulez conserver le contenu sont visibles.

2 Choisissez Calque > Aplatir l'image ou sélectionnez Aplatir l'image dans le menu de la palette Calques.

Enregistrement de documents multicalque

Il peut être utile d'enregistrer deux versions de votre fichier : une version aplatie pour le résultat final et une seconde version contenant les calques d'origine intacts pour d'éventuelles éditions.

Pour de plus amples informations sur l'enregistrement de documents et le choix de formats de fichier, voir la section « Enregistrement d'images », page 357.


9



Chapitre 9 : Utilisation de texte

La typographie permet de donner une forme visuelle au langage. Adobe Photoshop et Adobe ImageReady permettent d'ajouter du texte aux images de manière souple et précise. Vous pouvez créer et modifier directement le texte à l'écran (au lieu d'utiliser une boîte de dialogue) et changer rapidement la police, le style, la taille et la couleur du texte. Il est possible d'appliquer des modifications à des caractères isolés et de définir des options de mise en forme pour des paragraphes entiers, comme l'alignement, la justification et les retours à la ligne. Vous pouvez créer du texte utilisant les caractères chinois, japonais et coréens (si le système d'exploitation approprié est installé sur votre ordinateur).

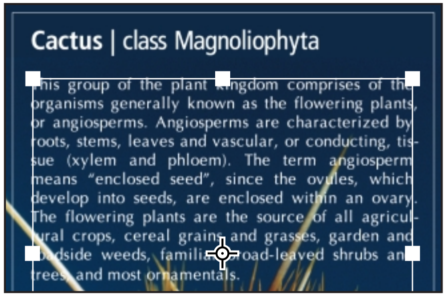
A propos du texte

Le *texte* est composé de formes calculées mathématiquement pour décrire les lettres, les nombres et les symboles d'une *police de caractères*. De nombreuses polices de caractères sont disponibles dans plus d'un format, les formats les plus courants étant Type 1 (appelé aussi polices PostScript), TrueType et OpenType.

Lors de l'ajout de texte à une image, les caractères sont composés de pixels et ont la même résolution que le fichier d'image. Les caractères agrandis révèlent des contours crénelés. Toutefois, Photoshop et ImageReady conservent les contours vectoriels du texte et les utilisent lors de la mise à l'échelle ou du redimensionnement du texte, de l'enregistrement d'un fichier PDF ou EPS ou de l'impression d'une image sur une imprimante PostScript. Il est en conséquence possible de créer du texte avec des contours clairs, indépendants de la résolution.

Création de texte

Vous pouvez créer du texte vertical ou horizontal à tout emplacement sur une image. En fonction de la manière dont l'outil texte est utilisé, vous pouvez entrer un *texte de point* ou un *texte de paragraphe*. Le texte de point permet de saisir un mot ou une ligne de caractères, alors que le texte de paragraphe permet de saisir et de mettre en forme le texte avec un ou plusieurs paragraphes.



Texte entré en tant que texte de point (en haut) et dans un cadre de sélection

Lors de la création de texte, un nouveau calque de texte est ajouté à la palette Calques. Dans Photoshop, il est également possible de créer un cadre de sélection ayant la forme du texte.

***Remarque** : dans Photoshop, un calque de texte n'est pas créé pour les images en mode Multicouche, Bitmap ou Couleurs indexées, car ces modes ne prennent pas en charge les calques. Dans ces modes d'images, le texte apparaît à l'arrière-plan et ne peut pas être modifié.*

A propos de l'outil Texte (Photoshop)

Cliquez sur l'image avec l'outil Texte pour passer en mode édition. Vous pouvez saisir et modifier des caractères lorsque l'outil est en mode édition. Toutefois, vous devez valider les modifications apportées au calque de texte avant de pouvoir effectuer d'autres opérations. Il est, par exemple, impossible de sélectionner une commande du menu Calque lorsque l'outil texte est en mode édition. Pour savoir si l'outil Texte est en mode édition, vérifiez la barre d'options : si les boutons OK (☑) et Annuler (☒) sont présents, l'outil Texte est en mode édition.

Pour valider les modifications apportées au calque de texte :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur le bouton OK (☑) de la barre d'options.
- Appuyez sur la touche Entrée du pavé numérique.
- Appuyez sur les touches Ctrl+Entrée (Windows) ou Commande+Retour (Mac OS) sur le clavier.
- Sélectionnez un outil dans la boîte à outils ou cliquez sur les palettes Calques, Couches, Tracés, Scripts, Historique ou Styles.

Saisie de texte de point

Lorsque vous entrez le texte de point, chaque ligne de texte est indépendante. La longueur de la ligne augmente ou diminue, mais le texte n'est pas renvoyé à la ligne suivante.

Pour saisir le texte de point :

1 Sélectionnez l'outil Texte (T).

2 (Photoshop) Cliquez sur le bouton Nouveau calque de texte (T) de la barre d'options.

3 Cliquez sur un bouton d'orientation de la barre d'options :

- Horizontal (I), pour entrer le texte horizontalement.
- Vertical (↓T), pour entrer le texte verticalement.

4 Cliquez dans l'image pour définir le point d'insertion du texte. La petite ligne qui traverse le pointeur en forme de I représente la position de la *ligne de base* du texte. Pour le texte horizontal, la ligne de base représente la ligne sur laquelle se trouve le texte. Pour le texte vertical, la ligne de base représente l'axe central des caractères du texte.

5 Sélectionnez les autres options de texte dans la barre d'options, la palette Caractère et la palette Paragraphe (voir les sections « Mise en forme de caractères », page 258 et « Mise en forme de paragraphe », page 265).

6 Entrez les caractères de votre choix. Appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) sur le clavier pour commencer une nouvelle ligne.

7 (Photoshop) Validez le calque de texte. (voir la section « A propos de l'outil Texte (Photoshop) », page 252).

Le texte saisi apparaît sur le nouveau calque de texte.

Saisie de texte de paragraphe

Lorsque vous saisissez du texte de paragraphe, les lignes du texte sont automatiquement ajustées aux dimensions du cadre de sélection. Vous pouvez saisir plusieurs paragraphes et sélectionner des options de justification de paragraphe.

Vous pouvez redimensionner le cadre de sélection, ce qui a pour effet de modifier le renvoi à la ligne du texte dans le rectangle. Vous pouvez redimensionner le cadre de sélection pendant que vous saisissez le texte ou après avoir créé le calque de texte. Vous pouvez également faire pivoter, mettre à l'échelle et incliner du texte à l'aide du cadre de sélection.

Pour saisir le texte de paragraphe :

1 Sélectionnez l'outil Texte (T).

2 (Photoshop) Cliquez sur le bouton Nouveau calque de texte (T) de la barre d'options.

3 Cliquez sur une option d'orientation de la barre d'options :

• Horizontal (T), pour entrer le texte horizontalement.

• Vertical (↓T), pour entrer le texte verticalement.

4 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Faites glisser en diagonale pour définir un cadre de sélection pour le texte.

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pendant que vous cliquez ou faites glisser pour afficher la boîte de dialogue Taille du bloc de texte. Entrez les valeurs correspondantes dans les zones Hauteur et Largeur, puis cliquez sur OK.

5 Sélectionnez les autres options de texte dans la barre d'options, la palette Caractère et la palette Paragraphe (voir les sections « Mise en forme de caractères », page 258 et « Mise en forme de paragraphe », page 265).

6 Entrez les caractères de votre choix. Appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) sur le clavier pour commencer un nouveau paragraphe. Si vous entrez un texte trop grand pour la taille du cadre de sélection, l'icône d'excès (⊞) apparaît dans le cadre de sélection.

7 (Photoshop) Redimensionnez, faites pivoter ou inclinez le cadre de sélection, à votre convenance.

8 (Photoshop) Validez le calque de texte (voir la section « A propos de l'outil Texte (Photoshop) », page 252).

Le texte saisi apparaît dans le nouveau calque de texte.

Pour redimensionner ou modifier le cadre de sélection de texte :

1 Affichez les poignées du cadre de sélection :

• (Photoshop) Avec l'outil Texte activé, sélectionnez le calque de texte dans la palette Calques et cliquez sur le texte.

• (ImageReady) Avec l'outil Texte activé, sélectionnez le calque de texte. Si les poignées du cadre de sélection n'apparaissent pas, assurez-vous que l'option Limites du texte est sélectionnée dans le sous-menu Affichage > Afficher.

2 Faites glisser le cadre de sélection pour obtenir l'effet recherché :

• Pour redimensionner le cadre de sélection, placez le curseur sur la poignée (la poignée se change en flèche double (⤡)) et faites-le glisser. Faites glisser le cadre de sélection tout en appuyant sur la touche Maj pour conserver les proportions du cadre de sélection.

• (Photoshop) Pour faire pivoter le cadre de sélection, placez le curseur en dehors des limites du cadre (le pointeur se transforme alors en flèche courbée à deux têtes (↰)) et faites glisser. Faites glisser tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour obtenir une rotation par incréments de 15 °. Pour modifier le centre de rotation, faites glisser le point central vers un nouvel emplacement tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée. Le point central peut se trouver en dehors du cadre de sélection.

• (Photoshop) Pour incliner le cadre de sélection, faites glisser l'une des poignées sur le côté tout en maintenant les touches Ctrl+Maj (Windows) ou Commande+Maj (Mac OS) enfoncées. Le curseur se transforme en tête de flèche avec une petite flèche double (▶↔).

• (Photoshop) Pour mettre le texte à l'échelle pendant que vous redimensionnez le cadre de sélection, faites glisser l'une des poignées des angles tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée.

***Remarque :** vous pouvez aussi transformer les calques de texte à l'aide des commandes de transformation du menu Edition, sauf les commandes Perspective et Déformation.*

Pour afficher ou masquer le cadre de sélection de texte (ImageReady) :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez Affichage > Afficher > Limites du texte.

• Choisissez Affichage > Afficher les extras. Cette commande permet aussi d'afficher ou de masquer les bordures de sélection, les tranches, les cartes-images, les limites de texte, les lignes de base de texte et le texte sélectionné (voir la section « Utilisation des extras », page 77).

Création d'un cadre de sélection de texte (Photoshop)

Lorsque vous utilisez l'outil Texte avec l'option Texte masqué sélectionnée, vous créez une sélection ayant la forme du texte. Les sélections de texte apparaissent sur le calque actif et peuvent être déplacées, copiées, remplies ou dotées de contours, comme n'importe quelle autre sélection.

Pour créer un cadre de sélection de texte :

1 Sélectionnez le calque sur lequel faire apparaître la sélection. Pour obtenir des résultats optimaux, créez le cadre de sélection sur un calque d'image ordinaire, et non sur un calque de texte.

2 Sélectionnez l'outil Texte (T) et cliquez sur le bouton Texte masqué (T) de la barre d'options.

3 Sélectionnez les autres options de texte et saisissez le texte à un point précis ou dans un cadre de sélection (voir les sections « Saisie de texte de point », page 252 et « Saisie de texte de paragraphe », page 252).

Le cadre de sélection de texte apparaît dans l'image, sur le calque actif.

Utilisation des calques de texte

Une fois le calque de texte créé, vous pouvez le modifier et y appliquer des commandes de calque. Vous pouvez modifier l'orientation du texte, appliquer une option de lissage, convertir du texte de point en texte de paragraphe, créer un tracé de travail à partir du texte ou convertir le texte en formes. Vous pouvez déplacer, rempiler, copier et modifier les options du calque de texte, comme pour un calque ordinaire. Vous pouvez également apporter les modifications suivantes aux calques de texte tout en poursuivant l'édition du texte :

• Appliquer des commandes de transformation à partir du menu Edition, sauf Perspective et Déformation. Pour appliquer les commandes Perspective ou Déformation, ou pour transformer une partie du calque de texte, vous devez pixelliser le calque de texte, ce qui empêche sa modification.

• Utiliser les styles de calques.

• Utiliser les raccourcis de remplissage. Pour effectuer un remplissage avec la couleur de premier plan, appuyez sur les touches Alt+Retour arrière (Windows) ou Option+Supprimer (Mac OS). Pour effectuer un remplissage avec la couleur de fond, appuyez sur les touches Ctrl+Retour arrière (Windows) ou Commande+Supprimer (Mac OS).

• Déformer du texte pour l'obtention d'une gamme de formes.

Edition du texte sur les calques de texte

Vous pouvez insérer du texte, modifier et supprimer du texte sur les calques de texte.

Pour modifier le texte des calques de texte :

1 Sélectionnez l'outil Texte (T).

2 Sélectionnez le calque de texte dans la palette Calques ou cliquez dans le texte pour sélectionner automatiquement un calque de texte.

3 Placez le point d’insertion dans le texte et utilisez l’une des méthodes suivantes :

• Cliquez pour définir l’emplacement du point d’insertion.

• Sélectionnez un ou plusieurs caractères à modifier.

4 Saisissez le texte.

5 (Photoshop) Validez les modifications apportées au calque de texte (voir la section « A propos de l’outil Texte (Photoshop) », page 252).

Pixellisation des calques de texte

Certains outils et commandes (tels que les effets de filtre et les outils de peinture) ne sont pas disponibles pour les calques de texte. Vous devez pixelliser le texte avant d’appliquer les commandes ou d’utiliser les outils. La *pixellisation* convertit le calque de texte en calque ordinaire et rend son contenu impossible à modifier en tant que texte. Un message d’avertissement apparaît si vous choisissez un outil ou une commande nécessitant un calque pixellisé. Certains messages d’avertissement comportent un bouton OK sur lequel cliquer pour pixelliser le calque.

Pour convertir un calque de texte en calque normal :

1 Sélectionnez le calque de texte dans la palette Calques.

2 Choisissez Calque > Pixellisation > Texte.

Modification de l’orientation d’un calque de texte

L’orientation d’un calque de texte détermine la direction des lignes du texte par rapport à la fenêtre de document (pour le texte de point) ou par rapport au cadre de sélection (pour le texte de paragraphe). Lorsque le calque de texte est vertical, les lignes de texte se lisent du haut vers le bas. Lorsque le calque de texte est horizontal, les lignes de texte se lisent de gauche à droite. Ne confondez pas l’orientation d’un calque de texte avec la direction des caractères d’une ligne de texte (voir la section « Rotation de texte vertical », page 264).

Pour modifier l’orientation d’un calque de texte :

1 Sélectionnez le calque de texte dans la palette Calques.

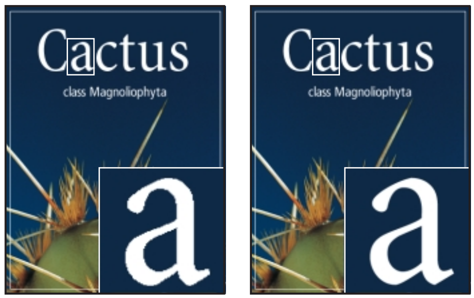
2 Utilisez l’une des méthodes suivantes :

• Choisissez Calque > Texte > Horizontal ou Calque > Texte > Vertical.

• (ImageReady) Sélectionnez Horizontal (T) ou Vertical (↓T) dans la barre d’options.

Spécification du lissage

Le lissage permet de produire du texte aux contours lisses en ne remplissant que partiellement les pixels du contour. En conséquence, les contours du texte s’intègrent à l’arrière-plan.



Lissage, absence de lissage et lissage fort

Lors de la création de texte pour l’utilisation en ligne, n’oubliez pas que le lissage accroît de manière significative le nombre de couleurs de l’image d’origine. Ceci limite la possibilité de réduction du nombre de couleurs d’une image et entrave par conséquent l’optimisation de la taille du fichier, risquant de créer des pertes de couleurs le long des contours du texte.

Lorsque la taille de fichier et la limitation du nombre de couleurs prévalent, il est parfois préférable de ne pas lisser les contours du texte, malgré les crénelures. Vous pouvez aussi utiliser une police plus grande que celle que vous utiliseriez pour des travaux imprimés. Les polices plus grandes sont plus faciles à afficher en ligne et donnent une plus grande liberté de choix quant à l'application de lissage au texte.

***Remarque :** si vous utilisez le lissage, le rendu du texte risque d'être incorrect aux tailles et résolutions peu élevées (telles que les résolutions utilisées pour les graphiques Web). Pour réduire ce problème, désactivez l'option Largeurs fractionnaires dans le menu de la palette Caractère.*

Pour appliquer du lissage au calque de texte :

1 Sélectionnez le calque de texte dans la palette Calques.

2 Choisissez Calque > Texte et choisissez ensuite une option du sous-menu. Vous pouvez aussi sélectionner l'outil Texte (T) et choisir une option du menu Lissage (aa) dans la barre d'options :

- Sans, pour ne pas appliquer de lissage.
- Précis, pour que le texte s'affiche avec plus de précision.
- Fort, pour un texte plus marqué.
- Lisse, pour un texte plus lissé.

Conversion entre les textes de point et de paragraphe

Vous pouvez convertir un texte de point en texte de paragraphe pour ajuster les caractères à l'intérieur d'un cadre de sélection. Vous pouvez, à l'inverse, convertir du texte de paragraphe en texte de point pour rendre les lignes de texte indépendantes les unes des autres.

Lors de la conversion de texte de paragraphe en texte de point, un retour chariot est ajouté à la fin de chaque ligne de texte (à l'exception de la dernière ligne). Lors de la conversion de texte de point en texte de paragraphe, les retours chariot doivent être supprimés dans le texte de paragraphe pour permettre le positionnement automatique des caractères dans le cadre de sélection.

***Important :** lors de la conversion de texte de paragraphe en texte de point, tous les caractères dépassant les limites du cadre de sélection sont supprimés. Pour éviter de perdre du texte, ajustez le cadre de sélection pour que tout le texte soit visible avant la conversion.*

Pour convertir du texte de point en texte de paragraphe :

1 Sélectionnez le calque de texte dans la palette Calques.

2 Choisissez Calque > Texte > Convertir en texte de point ou Calque > Texte > Convertir en texte de paragraphe.

Déformation de calques de texte

La *déformation* permet d'effectuer une distorsion du texte pour obtenir un large éventail de formes différentes. Vous pouvez, par exemple, déformer du texte pour obtenir la forme d'un arc ou d'une vague. Le style de déformation que vous sélectionnez est un attribut du calque de texte. Vous pouvez à tout moment changer le style de déformation d'un calque pour modifier la forme globale de la déformation. Les options de déformation permettent de commander précisément l'orientation et la perspective de l'effet de déformation.

La déformation s'applique à tous les caractères du calque de texte. Il est impossible de déformer uniquement certains caractères. Bien que la déformation s'applique au calque de texte, vous ne pouvez pas transformer ou redimensionner le cadre de sélection d'un texte de paragraphe.

Remarque : *vous ne pouvez pas déformer les calques de texte utilisant la mise en forme Faux gras ou des polices sans données vectorielles (telles que les polices bitmap).*

Pour effectuer une déformation de texte :

1 Sélectionnez un calque de texte.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Sélectionnez l'outil Texte (T) et cliquez sur le bouton Créer un texte déformé (T) de la barre d'options.

• Choisissez Calque > Texte > Déformer le texte.

3 Choisissez un style de déformation dans le menu déroulant Style.

4 Sélectionnez l'orientation de l'effet de déformation (horizontal ou vertical).

5 Spécifiez si nécessaire d'autres options de déformation :

• Inflexion, pour spécifier la quantité de déformation à appliquer au calque.

• Les déformations horizontale et verticale permettent d'appliquer de la perspective à la déformation.

6 Cliquez sur OK.

Pour annuler la déformation d'un texte :

1 Sélectionnez un calque de texte auquel une déformation a été appliquée.

2 Sélectionnez l'outil Texte (T) et cliquez sur le bouton Créer un texte déformé (T) de la barre d'options ou choisissez Calque > Texte > Déformer le texte.

3 Choisissez Sans dans le menu déroulant Style et cliquez sur OK.

Création d'un tracé de travail à partir d'un texte (Photoshop)

La création d'un tracé de travail à partir d'un texte permet d'utiliser les caractères en tant que formes vectorielles. Un *tracé de travail* est un tracé temporaire apparaissant dans la palette Tracés. Une fois qu'un tracé de travail a été créé à partir d'un calque de texte, vous pouvez l'enregistrer et l'utiliser comme tout autre tracé de travail (voir la section « Sélection de tracés (Photoshop) », page 173). Vous ne pouvez pas modifier les caractères du tracé en tant que texte. Toutefois, le calque de texte d'origine demeure intact et modifiable.

Pour créer un tracé de travail à partir d'un texte :

Sélectionnez un calque de texte et choisissez Calque > Texte > Créer un tracé de travail.

Conversion de texte en forme (Photoshop)

Lors de la conversion de texte en forme, le calque de texte est remplacé par un calque utilisant un masque vectoriel. Vous pouvez modifier le masque du calque et appliquer des styles au calque, mais vous ne pouvez pas modifier les caractères du calque en tant que texte (voir la section « Edition d'un masque de calque (Photoshop) », page 240).

Pour convertir le texte en forme :

Sélectionnez un calque de texte et sélectionnez ensuite Calque > Texte > Convertir en forme.

Mise en forme de caractères

Photoshop et ImageReady permettent de définir de manière très précise les caractères des calques de texte, en modifiant leur police, taille, couleur, interligne, crénage, interlettrage, décalage de ligne de base et alignement. Vous pouvez définir des attributs de texte avant de saisir des caractères ou de les réinitialiser pour modifier l'apparence des caractères sélectionnés dans un calque de texte.

Sélection de caractères

Avant de pouvoir mettre en forme des caractères isolés, vous devez les sélectionner. Vous pouvez sélectionner un caractère, une plage de caractères ou tous les caractères d'un calque de texte.

Pour sélectionner des caractères :

1 Sélectionnez l'outil Texte (T).

2 Sélectionnez le calque de texte dans la palette Calques ou cliquez dans le texte pour sélectionner automatiquement un calque de texte.

3 Placez le point d'insertion dans le texte et utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Faites glisser pour sélectionner un ou plusieurs caractères.

• Cliquez dans le texte, puis cliquez tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour sélectionner une plage de caractères.

• Choisissez Sélection > Tout sélectionner pour sélectionner tous les caractères du calque.

• Cliquez deux fois sur un mot pour le sélectionner. Cliquez trois fois sur une ligne pour la sélectionner. Cliquez quatre fois sur un paragraphe pour le sélectionner. Cliquez cinq fois n'importe où dans le texte pour sélectionner tous les caractères du cadre de sélection.

• Pour sélectionner des caractères à l'aide des flèches directionnelles, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur la touche Flèche droite ou Flèche gauche. Pour sélectionner des mots à l'aide des flèches directionnelles, maintenez les touches Maj+Ctrl (Windows) ou Maj+Commande (Mac OS) enfoncées et appuyez sur la touche Flèche droite ou Flèche gauche.

4 Pour sélectionner tous les caractères d'un calque sans positionner le point d'insertion dans le texte, sélectionnez le calque de texte dans la palette Calques, puis cliquez deux fois sur l'icône du calque de texte (T).

Remarque : *dans Photoshop, la sélection et la mise en forme de caractères dans un calque de texte active l'outil Texte en mode édition. Les modifications doivent être validées avant toutes autres opérations (voir la section « A propos de l'outil Texte (Photoshop) », page 252).*

Pour afficher ou masquer la sélection mise en surbrillance (ImageReady) :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez Affichage > Afficher > Sélection de texte.

• Choisissez Affichage > Afficher les extras. Cette commande permet aussi d'afficher ou de masquer les bordures de sélection, les tranches, les cartes-images, les limites de texte, les lignes de base de texte et le texte sélectionné (voir la section « Utilisation des extras », page 77).

Utilisation de la palette Caractère

La palette Caractère comprend des options pour la mise en forme des caractères. Certaines options de mise en forme sont également accessibles à partir de la barre d'options.

Pour afficher la palette Caractère :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez Fenêtre > Afficher Caractère.
- Cliquez sur l'onglet de la palette Caractère.
- Avec l'outil Texte sélectionné (T), cliquez sur Palettes dans la barre d'options.

Choix d'une police

Une police est un ensemble complet de caractères (lettres, chiffres et symboles) qui partagent la même graisse, la même chasse et le même style. Lors de la sélection d'une police, vous pouvez indépendamment sélectionner la *famille de polices* et le *style de texte*. Une famille de polices est un ensemble de polices partageant la même forme globale, comme la famille Times. Un style de texte est une variante d'une police individuelle d'une famille de polices, comme Normal, Gras ou Italique. La gamme de styles disponibles varie selon chaque police. Si une police ne comprend pas le style dont vous avez besoin, vous pouvez appliquer des styles dits *faux* (versions simulées des styles gras, italique, exposant, indice, tout en majuscules ou petites majuscules).

Outre les polices installées sur votre système, Photoshop utilise les fichiers de polices de ces dossiers locaux :

Windows Program Files/Fichiers communs/Adobe/Fonts

Mac OS Dossier système/Support aux applications/Adobe/Fonts

Si vous installez une police Type 1, TrueType, OpenType ou CID dans le fichier de polices local, la police apparaît uniquement dans les applications Adobe.

Pour choisir une famille et un style de police :

1 Choisissez une famille de polices dans le menu déroulant Définir la famille de polices de la palette Caractère ou de la barre d'options. Si plusieurs copies d'une police sont installées sur votre ordinateur, une abréviation est ajoutée au nom : (T1) pour les polices Type 1, (TT) pour les polices TrueType ou (OT) pour les polices OpenType.

Dans Photoshop, vous pouvez choisir une famille de polices et un style en tapant leur nom dans une zone de texte. Lors de la saisie, le nom de la première police ou du premier style commençant par la lettre apparaît. Poursuivez la saisie jusqu'à ce que la police ou le style recherché apparaisse. N'oubliez pas de désélectionner le nom de police avant d'entrer un nouveau texte dans l'image.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez un style de police dans le menu déroulant Définir le style de caractères de la palette Caractère ou de la barre d'options.
- Si la famille de polices que vous choisissez ne comprend pas de style gras ou italique, choisissez Faux gras ou Faux italique dans le menu de la palette Caractère pour appliquer un style simulé.

Remarque : *il n'est pas possible d'appliquer la mise en forme Faux gras à un texte déformé (voir la section « Déformation de calques de texte », page 256).*

Choix du corps des caractères

Le *corps des caractères* détermine la largeur du texte dans l'image :

- L'unité de mesure pas défaut dans Photoshop est le *point*. Un point PostScript est égal à 1/72e de pouce dans une image à 72 ppp. Vous pouvez néanmoins passer des points PostScript aux points traditionnels. Vous pouvez changer l'unité de mesure par défaut du texte dans la section Unités et règles de la boîte de dialogue Préférences.

• Dans ImageReady, les *pixels* constituent la seule unité de mesure disponible pour le texte. Ceci est dû au fait que l'application ImageReady est conçue pour la création d'images pour les médias en ligne, dans lesquels les pixels constituent l'unité de mesure standard.

Pour choisir un corps de caractère :

Dans la palette Caractère ou la barre d'options, entrez ou sélectionnez une nouvelle valeur dans le menu Définir le corps ( ). Pour utiliser une autre unité de mesure, entrez l'unité (pouce, cm, pt, px ou pica) après la valeur se trouvant dans la zone de texte du corps. La valeur que vous entrez est convertie dans l'unité de mesure par défaut.

Pour spécifier l'unité de mesure par défaut pour le texte (Photoshop) :

1 Choisissez Edition > Préférences > Unités et règles.

2 Sélectionnez une unité de mesure pour le texte.

Pour spécifier la définition du corps de caractère (Photoshop) :

1 Choisissez Edition > Préférences > Unités et règles.

2 Sélectionnez une option dans la zone Equivalence points/picas. Les points standard sont légèrement plus petits que les points PostScript.

Modification de la couleur du texte

Le texte que vous saisissez utilise par défaut la couleur du premier plan. Vous pouvez cependant modifier la couleur de texte avant ou après avoir saisi le texte. Lors de la modification de calques de texte existants, vous pouvez modifier la couleur de caractères isolés, d'une sélection de caractères ou de tous les caractères d'un calque.

Pour modifier la couleur d'un texte :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur la case Couleur dans la barre d'options ou la palette Caractère et sélectionnez une couleur dans le sélecteur de couleur. Dans ImageReady, vous pouvez également sélectionner une option dans le menu déroulant Couleur : Couleur de premier plan, Couleur de fond, Autre (pour utiliser le sélecteur de couleur), ou encore une couleur de la palette déroulante.

• Cliquez sur la case de sélection de la couleur de premier plan dans la boîte à outils et sélectionnez une couleur à l'aide du sélecteur de couleur. Vous pouvez également cliquer sur une couleur dans les palettes Couleur, Nuancier ou Table des couleurs (ImageReady).

• Utilisez les raccourcis de remplissage. Pour remplir avec la couleur de premier plan, appuyez sur les touches Alt+Retour arrière (Windows) ou Option+Supprimer (Mac OS). Pour remplir avec la couleur de fond, appuyez sur les touches Ctrl+Retour arrière (Windows) ou Commande+Supprimer (Mac OS).

• Appliquez un style de calque d'incrustation au calque de texte pour appliquer une couleur, un motif ou un dégradé en plus de la couleur existante (voir la section « Utilisation de styles de calques », page 226). Dans ImageReady, vous pouvez faire glisser une couleur à partir de la case de sélection de couleur dans la boîte à outils, la palette Couleur, la palette

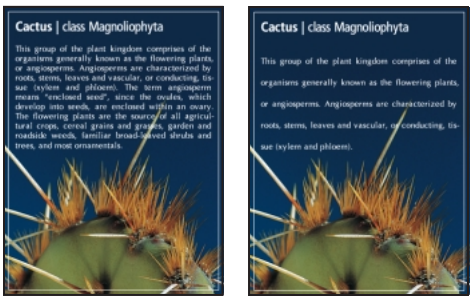
Tables des couleurs ou la palette Nuancier et la déposer sur un calque de texte pour appliquer automatiquement un style d'incrustation couleur. L'application d'un style d'incrustation affecte tous les caractères du calque de texte. Vous ne pouvez donc pas utiliser cette méthode pour modifier la couleur de caractères isolés.

Spécification de l'interlignage

L'espace entre deux lignes de texte est appelé *interligne*. Pour les caractères romains, l'interligne se mesure par la distance entre deux lignes de base. La *ligne de base* est la ligne invisible sur laquelle repose la majorité du texte. Vous pouvez appliquer plusieurs interlignes dans un même paragraphe. Toutefois, la valeur d'interligne la plus élevée détermine la valeur d'interligne pour cette ligne.

Vous pouvez utiliser d'autres options pour spécifier l'interligne des textes chinois, japonais ou coréen.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Mesure de l'interligne » dans l'aide en ligne.



Texte en corps 5 avec un interligne de 5 points et un interligne de 10 points

Pour modifier l'interlignage :

Utilisez l'une des méthodes suivantes dans la palette Caractère :

- Choisissez un interligne dans le menu Interligne ( ).
- Sélectionnez la valeur d'interligne existante et entrez une nouvelle valeur.

Pour changer le pourcentage d'interligne par défaut :

1 Affichez la palette Paragraphe.

2 Choisissez Justification dans le menu de la palette.

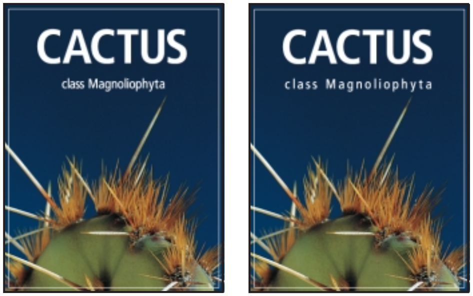
3 Spécifiez un nouveau pourcentage par défaut dans la zone Interligne auto.

Spécification du crénage et de l'approche

Le *crénage* consiste à augmenter ou réduire l'espace entre un couple de caractères spécifique. Vous pouvez commander manuellement le crénage ou utiliser le crénage automatique intégré aux polices par le créateur de la police. L'*approche* consiste à créer un espacement égal entre les différents caractères d'une plage de caractères.

Les valeurs positives de crénage et d'approche permettent d'espacer les caractères (en augmentant l'espacement par défaut), tandis que les valeurs négatives permettent de les rapprocher (en réduisant l'espacement par défaut). Les valeurs de crénage et d'approche sont mesurées en unités égales à 1/1000e d'*espace cadratin*. La taille d'un espace cadratin dépend du corps de caractère sélectionné. Dans une police de1 point, 1 cadratin correspond à 1 point.

Dans une police de 10 points, 1 cadratin correspond à 10 points. Puisque les unités de crénage et d'approche sont en 1/1000e de cadratin, 100 unités d'une police de 10 points représentent 1 point.



Valeur par défaut et approche égale à 350

Pour utiliser les informations de crénage intégrées d'une police :

Dans le menu Caractère, choisissez Métrique (Photoshop) ou Auto (ImageReady) dans le menu Crénage ( ).

***Remarque :** l'option Métrique remplace l'option Crénage auto des versions précédentes de Photoshop.*

Pour régler manuellement le crénage :

1 Cliquez sur l'outil texte (T) pour définir un point d'insertion entre deux caractères.

***Remarque :** si une plage de texte est sélectionnée, vous ne pouvez pas définir manuellement le crénage des caractères. Utilisez dans ce cas l'approche.*

2 Dans la palette Caractère, saisissez ou sélectionnez une valeur numérique pour l'option Crénage ( ).

3 (Photoshop) Validez les modifications apportées au calque de texte (voir la section « A propos de l'outil Texte (Photoshop) », page 252).

Pour spécifier l'approche :

Dans la palette Caractère, saisissez ou sélectionnez une valeur numérique pour l'option Approche ( ).

Réglage de l'échelle horizontale ou verticale

L'échelle horizontale et *l'échelle verticale* permettent de définir le rapport entre la hauteur et la largeur du texte. Les caractères non mis à l'échelle ont la valeur de 100 %. Vous pouvez ajuster l'échelle pour compresser ou agrandir les caractères en hauteur ou en largeur.

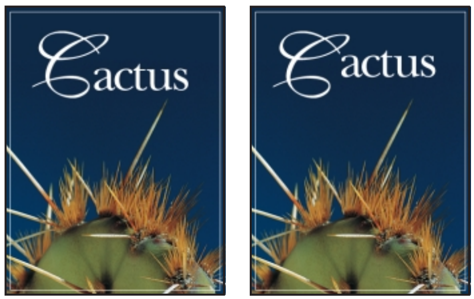
***Remarque :** en fonction de la valeur entrée pour du texte vertical, l'échelle horizontale peut faire paraître le texte plus étroit. L'inverse est aussi vrai pour l'échelle verticale.*

Pour régler l'échelle horizontale ou verticale d'un texte :

Dans la palette Caractère, entrez une nouvelle valeur de pourcentage pour l'option Echelle horizontale ( ) ou Echelle verticale ( ).

Spécification du décalage sur la ligne de base

Le *décalage sur la ligne de base* permet de spécifier la distance qui sépare le texte de sa ligne de base, en élevant ou en abaissant le texte pour créer des caractères en exposant ou en indice.



Décalage sur la ligne de base par défaut et à une valeur de 10 points

Pour spécifier le décalage sur la ligne de base :

Dans la palette Caractère, saisissez ou sélectionnez (ImageReady) une valeur pour l'option Décalage sur la ligne de base ( ). Une valeur positive déplace un texte horizontal vers le haut et un texte vertical à droite de la ligne de base, tandis qu'une valeur négative déplace un texte vers le bas ou vers la gauche de la ligne de base.

Modification de la casse

Vous pouvez saisir et mettre en forme le texte en majuscules, soit tout en majuscules, soit tout en petites majuscules. Lors de l'utilisation de petites majuscules, Photoshop et ImageReady utilisent les petites majuscules intégrées à la police, si celles-ci sont disponibles. Si la police ne comporte pas de petites majuscules, Photoshop et ImageReady génèrent des petites majuscules simulées.

Pour changer la casse d'un texte :

Dans la menu de la palette Caractère, choisissez Tout en majuscules ou Petites majuscules. Une coche indique que l'option est sélectionnée. La sélection de l'option Petites majuscules ne modifie pas les caractères qui ont à l'origine été tapés en majuscules.

Utilisation de caractères en exposant ou en indice

Vous pouvez saisir et mettre en forme du texte en exposant ou en indice. Les caractères en exposant ont une taille réduite et sont décalés au-dessus de la ligne de base. Les caractères en indice ont une taille réduite et sont décalés au-dessous de la ligne de base. Si la police ne comprend pas de caractères en exposant ou en indice, Photoshop et ImageReady génèrent des caractères en exposant ou en indice simulés.

Pour spécifier les caractères en exposant ou en indice :

Choisissez Indice ou Exposant dans le menu de la palette Caractère. Une coche indique que l'option est sélectionnée.

Soulignement et barré

Vous pouvez appliquer une ligne au-dessous d'un texte horizontal, ainsi qu'à gauche ou à droite d'un texte vertical. Vous pouvez également barrer un texte vertical ou horizontal. La ligne est toujours de la même couleur que le texte.

Pour souligner ou barrer :

Choisissez une option dans le menu de la palette Caractère :

• Souligné s'applique au-dessous d'un texte horizontal.

• Souligné gauche et Souligné droite appliquent un soulignement à gauche ou à droite d'un texte vertical. Vous pouvez souligner à gauche ou à droite, mais pas des deux côtés à la fois.

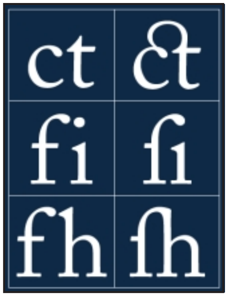
***Remarque :** les options Souligné gauche et Souligné droite apparaissent dans le menu de la palette Caractère uniquement lorsqu'un calque de texte contenant du texte vertical est sélectionné.*

• Barré applique une barre horizontale sur un texte horizontal et une barre verticale sur un texte vertical.

Les options sélectionnées apparaissent cochées.

Utilisation de ligatures et de chiffres en style ancien

Avec les polices OpenType, vous pouvez utiliser des ligatures et des chiffres en style ancien dans le texte, si ceux-ci sont disponibles dans la police. Les *ligatures* sont des substituts typographiques pour certains couples de caractères, tels que « fi » et « fl ». Les chiffres en style ancien sont plus courts que les chiffres ordinaires et certains s'étendent au-dessous de la ligne de base du texte.



Texte avec l'option Ligatures sélectionnée et désélectionnée

Pour utiliser les ligatures ou les chiffres en style ancien :

Choisissez Ligatures ou Ancien style dans le menu de la palette Caractère. Une coche indique que l'option est sélectionnée.

Utilisation de largeurs de caractères fractionnaires

Le texte est par défaut affiché avec des largeurs de caractères fractionnaires. Ceci signifie que l'espacement entre les caractères varie, des fractions de pixels étant utilisées entre certains caractères. Dans la plupart des cas, les largeurs de caractères fractionnaires constituent la meilleure solution pour le rendu et la lisibilité du texte.

Toutefois, pour le texte de petit corps (inférieur à 20 points) affiché en ligne, les largeurs de caractères fractionnaires peuvent provoquer un espacement trop restreint ou trop grand, rendant la lecture difficile.

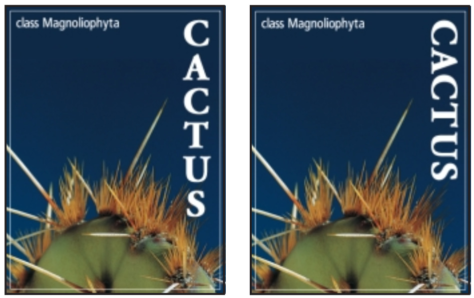
Vous pouvez désactiver les largeurs de caractères fractionnaires pour utiliser un espace fixe en incréments de pixels entiers et empêcher ainsi le texte de petite taille d'être trop rapproché. Le paramètre de largeur de caractère fractionnaire s'applique à tous les caractères d'un calque de texte. Cette option ne peut pas être activée uniquement pour certains caractères.

Pour activer ou désactiver les largeurs de caractères fractionnaires :

Choisissez Largeurs fractionnaires dans le menu de la palette Caractère. Une coche indique que l'option est activée.

Rotation de texte vertical

Sur du texte vertical, vous pouvez effectuer une rotation de la direction des caractères de 90 °. Les caractères auxquels une rotation a été appliquée se lisent de gauche à droite, tandis que les autres apparaissent perpendiculairement à la ligne de base.



Texte original et sans rotation verticale

Pour effectuer une rotation des caractères dans un texte vertical :

Choisissez Rotation des caractères dans le menu de la palette Caractère. Une coche indique que l'option est activée.

Remarque : *vous ne pouvez pas faire pivoter des caractères codés sur deux octets (caractères pleine largeur uniquement disponibles dans les polices chinoises, japonaises et coréennes). Aucune rotation n'est appliquée aux caractères codés sur deux octets se trouvant dans la sélection.*

Mise en forme de paragraphe

Un paragraphe est constitué d'une plage de texte se terminant par un retour chariot. La palette Paragraphe permet de définir les options s'appliquant à des paragraphes entiers, telles que l'alignement, le retrait et l'interlignage du texte. Pour le texte de point, chaque ligne constitue un paragraphe indépendant. Pour le texte de paragraphe, chaque paragraphe peut comprendre plusieurs lignes, en fonction des dimensions du cadre de sélection.

Sélection de paragraphes et affichage de la palette Paragraphe

La palette Paragraphe permet de définir les options de mise en forme d'un seul, de plusieurs ou de tous les paragraphes d'un calque de texte.

Pour sélectionner les paragraphes à mettre en forme :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Sélectionnez l'outil Texte (T) et cliquez sur un paragraphe pour lui appliquer la mise en forme.

• Sélectionnez l'outil Texte et sélectionnez une plage de paragraphes pour appliquer la mise en forme à plusieurs paragraphes.

• Sélectionnez le calque de texte dans la palette Calques pour appliquer la mise en forme à tous les paragraphes du calque.

Pour afficher la palette Paragraphe :

Choisissez Fenêtre > Afficher Paragraphe ou cliquez sur l'onglet de la palette Paragraphe.

Alignement et justification de texte

Vous pouvez *aligner* le texte par rapport au bord du paragraphe (gauche, centre ou droite pour le texte horizontal ; haut, centre ou bas pour le texte vertical) et *justifier* le texte par rapport aux deux côtés du paragraphe. Les options d'alignement sont disponibles pour le texte de point et le texte de paragraphe. Les options de justification sont uniquement disponibles pour le texte de paragraphe.

Pour spécifier l'alignement :

Dans la palette Paragraphe ou la barre d'options, cliquez sur une option d'alignement. Les options de texte horizontal sont :

(≡) Aligne le texte à gauche, en laissant le côté droit du paragraphe irrégulier.

(≡) Aligne le texte au centre, en laissant les deux côtés du paragraphe irréguliers.

(≡) Aligne le texte à droite, en laissant le côté gauche du paragraphe irrégulier.

Les options de texte vertical sont les suivantes :

(⦀) Aligne le texte en haut, en laissant le bas du paragraphe irrégulier.

( ) Aligne le texte au centre, en laissant le haut et le bas du paragraphe irréguliers.

( ) Aligne le texte en bas, en laissant le haut du paragraphe irrégulier.

Pour spécifier la justification d'un texte de paragraphe :

Dans la palette Paragraphe, cliquez sur une option de justification. Les options de texte horizontal sont les suivantes :

( ) Justifie toutes les lignes sauf la dernière, qui est alignée à gauche.

( ) Justifie toutes les lignes sauf la dernière, qui est centrée.

( ) Justifie toutes les lignes sauf la dernière, qui est alignée à droite

( ) Justifie toutes les lignes, y compris la dernière, dont la justification est forcée.

Les options de texte vertical sont les suivantes :

( ) Justifie toutes les lignes sauf la dernière, qui est alignée en haut.

( ) Justifie toutes les lignes sauf la dernière, qui est centrée.

( ) Justifie toutes les lignes sauf la dernière, qui est alignée en bas

( ) Justifie toutes les lignes, y compris la dernière, dont la justification est forcée.

Retrait de paragraphe

Le *retrait* correspond à l'espace entre le texte et le cadre de sélection ou la ligne contenant le texte. Le retrait n'agit que sur les paragraphes sélectionnés, et vous pouvez facilement définir différents retraits pour différents paragraphes.

Pour spécifier le retrait des paragraphes :

Dans la palette Paragraphe, entrez une valeur pour une option de retrait :

- Retrait à gauche ( ) pour effectuer un retrait à partir du bord gauche du paragraphe. Pour le texte vertical, cette option correspond à un retrait à partir du haut du paragraphe.
- Retrait à droite ( ) pour effectuer un retrait à partir du bord droit du paragraphe. Pour le texte vertical, cette option correspond au retrait à partir du bas du paragraphe.
- Retrait de première ligne ( ) pour effectuer un retrait de la première ligne de texte du paragraphe. Pour le texte horizontal, ce retrait s'effectue par rapport au retrait à gauche. Pour le texte vertical, il s'opère par rapport au retrait en haut. Pour créer un retrait de première ligne hors justification, entrez une valeur négative.

Modification de l'espace au-dessus et au-dessous des paragraphes

Vous pouvez modifier l'espace au-dessus et au-dessous des paragraphes à l'aide des options d'espacement de paragraphe.

Pour spécifier l'espacement de paragraphe :

Dans la palette Paragraphe, entrez une valeur dans la zone Espace avant ( ) et Espace après ( ).

Spécification de la ponctuation hors justification

La *ponctuation hors justification* permet de spécifier si les signes de ponctuation doivent se situer à l'intérieur ou à l'extérieur des marges. Si la ponctuation hors justification est activée pour les polices Romain, les points, les virgules, les guillemets simples, les guillemets doubles, les apostrophes, les tirets, les tirets cadratins, les tirets demi-cadratin, les deux-points et les points-virgules apparaissent à l'extérieur des marges.

Pour utiliser la ponctuation hors justification pour les polices Romain :

Choisissez Ponctuation romaine hors justification dans le menu de la palette Paragraphe. Une coche indique que l'option est sélectionnée.

Remarque : *lorsque vous utilisez la Ponctuation hors justification romaine, toute ponctuation sur deux octets disponible dans les polices chinoises, japonaises et coréennes de la sélection n'est pas justifiée.*

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Utilisation de burasagari » dans l'aide en ligne.

Options de césure et de justification

Les paramètres sélectionnés pour la césure et la justification agissent sur l'espacement horizontal des lignes et l'aspect esthétique du texte sur la page. Les options de césure déterminent la manière dont les mots sont coupés, ainsi que les césures autorisées. Les options de justification permettent de spécifier l'intermots, l'interlettrage et l'espacement des glyphes.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Options de césure et de justification » dans l'aide en ligne.

Utilisation de la composition

Le rendu du texte sur une page dépend d'une interaction complexe de processus appelée *composition*. A l'aide des options d'intermots, d'interlettrage, d'espacement des glyphes et de césure sélectionnées, Photoshop et ImageReady évaluent les sauts de lignes possibles et choisissent ceux qui prennent en charge les paramètres spécifiés de la manière la plus appropriée.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Utilisation de la composition » dans l'aide en ligne.

Configuration des options pour le texte chinois, japonais ou coréen (Photoshop)

Photoshop comprend plusieurs options pour l'utilisation de texte chinois, japonais et coréen (CJC). Les caractères des polices CJC sont souvent appelés *caractères codés sur deux octets.*

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Configuration des options pour le texte chinois, japonais et coréen » dans l'aide en ligne.


10



Chapitre 10 : Conception de pages Web

Adobe Photoshop et Adobe ImageReady présentent un environnement complet pour la conception de pages Web complexes, enrichies de nombreuses images. Vous pouvez utiliser les outils et techniques que vous connaissez déjà pour créer rapidement et facilement des pages Web comprenant des images, du texte et des effets spéciaux sophistiqués, tels que les transformations par souris, les cartes-images et les animations. Le plus intéressant est que vous n'avez jamais besoin de consulter ni d'éditer le code HTML et JavaScript intrinsèque.

A propos de la conception de pages Web avec Photoshop et ImageReady

Lors de la conception de pages Web avec Adobe Photoshop et Adobe ImageReady, pensez aux outils et fonctions disponibles dans chaque application.

• Photoshop fournit des outils permettant de créer et de manipuler des images statiques afin de les utiliser sur le Web. Vous pouvez diviser une image en tranches, ajouter des liens et du texte HTML, optimiser les tranches et enregistrer l'image comme page Web.

• ImageReady offre aussi certains des outils d'édition d'image de Photoshop. En outre, cette application comprend des outils et des palettes permettant un traitement Web avancé et la création d'images Web dynamiques, telles que des animations et des transformations par souris.

Utilisation des palettes de conception Web (ImageReady)

ImageReady fournit les palettes suivantes permettant l'ajout de fonctions de conception Web avancées aux images : Transformation par souris, Tranche et Carte-image.

Pour afficher la palette Transformation par souris, Tranche ou Carte-image :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur l'onglet de la palette à afficher.

• Choisissez Fenêtre > Afficher Transformation par souris, Fenêtre > Afficher Tranche ou Fenêtre > Afficher Carte-image.

Autres facteurs à prendre en compte

Lorsque vous enregistrez une image pour l'utiliser comme page Web, vous pouvez choisir de générer un fichier HTML. Ce fichier contient des informations indiquant à un navigateur Web quelles informations afficher pendant le chargement de la page. Il peut contenir des pointeurs désignant des images (sous la forme de fichiers GIF, PNG et JPEG), du texte HTML, des informations de lien et du code JavaScript pour créer des effets de transformation par souris.

Vous pouvez intégrer votre processus de production Web en ouvrant des fichiers Photoshop directement dans Adobe GoLive 5.0. Les tranches, les URL et les autres fonctions Web des fichiers Photoshop sont accessibles sous GoLive pour y être gérées et modifiées. Vous pouvez aussi ouvrir des fichiers Photoshop sous GoLive en tant que modèles de page. Les modèles de page s'affichent sous la forme d'un aperçu ombré et constituent un repère visuel pour créer avec précision une page Web sous GoLive. Pour de plus amples informations sur l'utilisation de GoLive, reportez-vous au *Guide de l'utilisateur Adobe GoLive 5.0*.

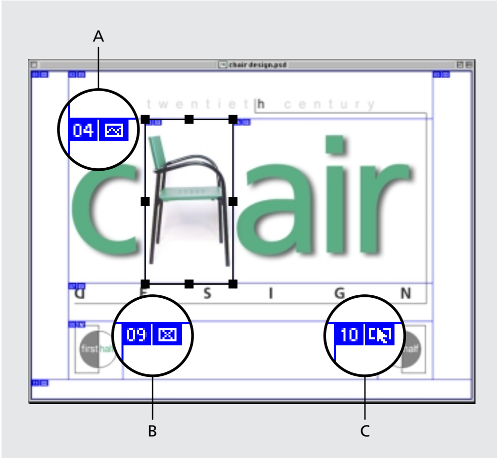
Vous pouvez prévisualiser la plupart des effets Web directement dans Photoshop ou ImageReady. Cependant, l'aspect d'une image sur le Web dépend du système d'exploitation, du système d'affichage des couleurs et du navigateur utilisé pour afficher l'image. Veillez à prévisualiser les images dans différents navigateurs, sur différents systèmes d'exploitation et avec différentes résolutions de couleur (voir la section « Prévisualisation d'une image dans un navigateur », page 84).

Création et affichage de tranches

Une tranche est une zone rectangulaire d'une image que vous pouvez utiliser pour créer des liens, des transformations par souris et des animations dans la page Web obtenue. La division d'une image en tranches permet de l'optimiser de façon sélective pour sa visualisation sur le Web.

A propos des tranches

Vous utilisez des tranches pour diviser une image source en zones fonctionnelles. Lorsque vous enregistrez l'image comme page Web, chaque tranche est enregistrée sous un fichier indépendant contenant ses propres paramètres, palette Couleur, liens, effets de transformation par souris et effets d'animation. Vous pouvez utiliser des tranches pour améliorer les vitesses de téléchargement. Les tranches sont également pratiques pour manipuler des images qui contiennent des types différents de données. Si, par exemple, une zone d'une image doit être optimisée au format GIF pour prendre en charge une animation, mais que le reste de l'image est mieux optimisé au format JPEG, vous pouvez isoler l'animation en créant une tranche.



Page Web divisée en tranches : ***A.*** *Tranche Image* ***B.*** *Tranche Aucune image* ***C.*** *Tranche contenant une transformation par souris*

Vous définissez comment l'application Photoshop ou ImageReady génère le code HTML pour l'alignement des tranches, à l'aide de tables ou de feuilles de style en cascade, dans la boîte de dialogue Paramètres de sortie. Vous pouvez aussi définir les noms des fichiers de tranche (voir la section « Définition des options de sortie », page 348).

Types de tranches

Les tranches que vous créez à l'aide de l'outil Tranche sont appelées *tranches utilisateur* ; celles que vous générez à partir d'un calque sont appelées *tranches créées d'après un calque*. Lorsque vous créez une nouvelle tranche utilisateur ou d'après un calque, des *tranches auto* supplémentaires sont générées pour prendre en charge les zones restantes de l'image. En d'autres termes, les tranches auto remplissent l'espace de l'image qui n'est pas défini par des tranches utilisateur ou des tranches créées d'après un calque. Les tranches auto sont regénérées chaque fois

que vous ajoutez ou modifiez des tranches utilisateur ou des tranches créées d'après un calque. Les tranches utilisateur, les tranches créées d'après un calque et les tranches auto ont un aspect différent ; les tranches utilisateur et les tranches créées d'après un calque sont définies par un trait plein, tandis que les tranches auto sont délimitées par une ligne en pointillé.

Une *sous-tranche* est un type de tranche auto généré lorsque vous créez des tranches qui se chevauchent. Les sous-tranches indiquent comment l'image va être divisée lors de l'enregistrement du fichier optimisé. Bien que les sous-tranches soient numérotées et affichent un symbole de tranche, vous ne pouvez ni les sélectionner ni les éditer séparément à partir de la tranche sous-jacente. Les sous-tranches sont regénérées chaque fois que vous réorganisez l'ordre d'empilement des tranches.

Création de tranches utilisateur

Vous pouvez créer des tranches utilisateur avec l'outil Tranche, ainsi que, dans ImageReady, à partir d'une sélection ou de repères.

Pour créer une tranche avec l'outil Tranche :

1 Sélectionnez l'outil Tranche ( ). Les tranches existantes s'affichent automatiquement dans la fenêtre du document.

2 Choisissez un paramètre de style dans la barre d'options :

• Normal, pour déterminer les proportions de la tranche en la faisant glisser.

• Rapport L/H, pour définir les proportions entre la largeur et la hauteur. Entrez des nombres entiers ou décimaux comme rapport. Par exemple, pour créer une tranche deux fois plus large que haute, entrez 2 en largeur et 1 en hauteur.

• Taille fixe, pour indiquer la hauteur et la largeur de la tranche. Entrez des valeurs entières pour les pixels.

3 Faites glisser sur la zone où vous voulez créer une tranche. Maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser pour créer une tranche de forme rectangulaire. Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée tout en faisant glisser pour tracer à partir du centre. Utilisez le magnétisme pour aligner une nouvelle tranche sur un repère ou sur une autre tranche de l'image (voir la section « Déplacement et redimensionnement de tranches utilisateur », page 277).

Pour créer une tranche à partir d'une sélection (ImageReady) :

1 Sélectionnez une partie de l'image.

2 Choisissez Tranches > Créer des tranches d'après les sélections.

ImageReady crée une tranche utilisateur à partir du rectangle de sélection. Si la sélection a des contours progressifs, la tranche la couvre en entier (y compris les contours progressifs). Si la sélection n'est pas rectangulaire, la tranche couvre une zone rectangulaire assez grande pour contenir la sélection en entier.

Pour créer des tranches à partir de repères (ImageReady) :

Si une image contient des repères, choisissez Tranches > Créer des tranches d'après les repères. Toutes les tranches créées à partir de repères sont des tranches utilisateur.

Lorsque vous créez des tranches à partir de repères, les tranches existantes sont supprimées.

Création de tranches d'après un calque

Lorsque vous créez une tranche d'après un calque, la zone de la tranche couvre toutes les données en pixels contenues dans le calque. Si vous déplacez le calque ou modifiez son contenu, la zone de la tranche s'adapte automatiquement pour englober les nouveaux pixels.

Les tranches créées d'après un calque sont particulièrement utiles en cas de transformations par souris. Commencez par placer l'élément de transformation par souris sur un calque séparé, puis créez une tranche à partir de ce calque. Si vous appliquez un effet au calque (tel qu'une ombre portée ou une lueur) pour créer un état de transformation par souris, la tranche s'adapte automatiquement pour englober les nouveaux pixels. Cependant, ne créez pas de tranche d'après un calque lorsque vous prévoyez de déplacer ce calque sur une zone importante de l'image au cours d'une animation, car les dimensions de la tranche risquent d'être beaucoup trop grandes (voir la section « Utilisation de transformations par souris (ImageReady) », page 292).

Pour créer une tranche d'après un calque :

1 Sélectionnez un calque dans la palette Calques.

2 Choisissez Calque > Nouvelle tranche d'après un calque.

Conversion de tranches auto en tranches utilisateur

Vous pouvez déplacer, dupliquer, combiner, diviser, redimensionner, supprimer, réorganiser, aligner et répartir des tranches utilisateur. Vous pouvez aussi appliquer des paramètres d'optimisation différents aux tranches utilisateur. Par contre, toutes les tranches auto d'une image sont liées et partagent les mêmes paramètres d'optimisation. En effet, les tranches auto sont regénérées chaque fois que vous créez ou modifiez une tranche utilisateur ou une tranche créée d'après un calque.

La conversion d'une tranche auto en tranche utilisateur empêche sa modification lors de la regénération. La division, la combinaison, la liaison et la définition d'options pour les tranches auto entraînent leur conversion automatique en tranches utilisateur.

Pour convertir une tranche auto en tranche utilisateur :

1 Sélectionnez une tranche auto. Dans ImageReady, vous pouvez en sélectionner plusieurs à la fois (voir la section « Sélection de tranches », page 276).

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Cliquez sur Convertir en tranche utilisateur dans la barre d'options.

• (ImageReady) Choisissez Tranches > Convertir en tranche(s) utilisateur.

Conversion de tranches créées d'après un calque en tranches utilisateur

Comme une tranche créée d'après un calque est liée au contenu en pixels du calque, la seule façon de la déplacer, combiner, diviser, redimensionner et aligner est de modifier le calque. Vous pouvez convertir une tranche créée d'après un calque en tranche utilisateur pour rompre ses liens avec le calque.

Pour convertir une tranche créée d'après un calque en tranche utilisateur :

1 Sélectionnez une tranche créée d'après un calque. Dans ImageReady, vous pouvez en sélectionner plusieurs à la fois (voir la section « Sélection de tranches », page 276).

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Cliquez sur Convertir en tranche utilisateur dans la barre d'options.

• (ImageReady) Choisissez Tranches > Convertir en tranche(s) utilisateur.

Affichage de tranches

Vous pouvez afficher les tranches dans Photoshop, dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web de Photoshop (voir la section « Optimisation des images », page 320) et dans ImageReady. Les caractéristiques suivantes permettent d'identifier et de différencier les tranches :

Traits Ils définissent les limites d'une tranche. Les traits pleins indiquent qu'il s'agit d'une tranche utilisateur ou créée d'après un calque, tandis que les traits en pointillé dénotent une tranche auto.

Couleurs Elles permettent de différencier les tranches utilisateur et créées d'après un calque des tranches auto. Par défaut, les tranches utilisateur et créées d'après un calque contiennent des symboles bleus, tandis que les symboles des tranches auto sont gris.

En outre, ImageReady et la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web de Photoshop utilisent des réglages pour atténuer les couleurs des tranches non sélectionnées. Ces réglages servent à des fins d'affichage uniquement et n'agissent pas sur la couleur de l'image finale. Par défaut, le réglage de couleurs des tranches auto est le double de celui des tranches utilisateur.

Numéros Les tranches sont numérotées de gauche à droite et de haut en bas, à partir du coin supérieur gauche de l'image. Si vous modifiez la disposition ou le nombre total des tranches, les numéros sont mis à jour pour refléter le nouvel ordre.

Symboles Ils indiquent si une tranche utilisateur est de type Image (▣) ou Aucune image (▣), s'il s'agit d'une tranche créée d'après un calque (▣), si elle est liée (▣) ou si elle comprend un effet de transformation par souris (▣) (voir les sections « Choix d'un type de contenu », page 281, « Liaison de tranches (ImageReady) », page 285 et « Utilisation de transformations par souris (ImageReady) », page 292).

Pour afficher ou masquer des tranches :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Activez l'affichage des tranches dans le sous-menu Affichage > Afficher et choisissez Affichage > Afficher les extras. Cette commande permet également d'afficher ou de masquer les éléments suivants : (Photoshop) contours de la sélection, repères, grille, tracé de destination et notes, ou (ImageReady) contours de la sélection, cartes-images, limites du texte, ligne de base du texte et sélection de texte (voir la section « Utilisation des extras », page 77).

• (Boîte de dialogue Enregistrer pour le Web de Photoshop et ImageReady) Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les tranches (▣).

Pour changer la couleur de trait des tranches (Photoshop) :

1 Choisissez une couleur dans le menu déroulant Couleur de trait de la barre d'options.

Pour changer la couleur de trait des tranches (ImageReady) :

1 Choisissez Edition > Préférences > Tranches.

2 Dans la zone Traits de tranche, choisissez une couleur dans le menu déroulant Couleur de trait.

Le changement de couleur entraîne automatiquement le passage des traits sélectionnés dans une couleur opposée.

Pour afficher ou masquer les numéros de tranche (Photoshop) :

Sélectionnez Afficher les numéros de tranche dans la barre d'options. Les numéros de tranche apparaissent lorsque l'option est cochée.

Pour changer l'affichage des numéros et des symboles des tranches (ImageReady) :

1 Choisissez Edition > Préférences > Tranches.

2 Dans la zone Numéros et symboles, sélectionnez une taille pour les symboles d'affichage :

- Sans, pour afficher aucun numéro ni symbole.
- La petite icône, pour afficher des numéros et symboles de petite taille.
- La grande icône, pour afficher des numéros et symboles de grande taille.

3 Dans la zone Opacité, entrez une valeur ou faites glisser le curseur déroulant pour modifier l'opacité de l'affichage des numéros et symboles.

Pour modifier les réglages de couleur des tranches (ImageReady) :

1 Choisissez Edition > Préférences > Tranches.

2 Dans la zone Réglage des couleurs, entrez une valeur ou faites glisser le curseur déroulant pour les tranches utilisateur, les tranches auto ou les deux. L'option Tranches utilisateur définit les réglages de couleur pour les tranches utilisateur et créées d'après un calque.

Sa valeur détermine le degré d'atténuation de la luminosité et du contraste des tranches non sélectionnées.

Pour afficher uniquement les traits des tranches (ImageReady) :

1 Choisissez Edition > Préférences > Tranches.

2 Dans la zone Traits de tranche, sélectionnez Afficher les traits seuls pour n'afficher que les traits des tranches, et désélectionnez le réglage des couleurs et l'affichage des numéros et des symboles.

Sélection et modification de tranches

Vous pouvez déplacer, dupliquer, combiner, diviser, redimensionner, supprimer, réorganiser, aligner et répartir des tranches utilisateur. Il existe moins d'options pour modifier les tranches créées à partir d'un calque et les tranches auto ; cependant, vous pouvez à tout moment convertir ces tranches en tranches utilisateur.

Dans Photoshop, il est impossible de diviser, combiner, aligner ou répartir des tranches. Vous devez passer dans ImageReady pour accéder à ces fonctions d'édition de tranches.

Sélection de tranches

Sélectionnez une tranche avec l'outil Sélection de tranche pour lui appliquer des modifications. Dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web de Photoshop et dans ImageReady, vous pouvez sélectionner plusieurs tranches à la fois.

Pour sélectionner une tranche :

1 Sélectionnez l'outil Sélection de tranche ( ).

2 Cliquez sur une tranche dans l'image. Lors de la manipulation de tranches qui se chevauchent, cliquez sur la partie visible d'une tranche sous-jacente pour la sélectionner.

Pour passer de l'outil Tranche à l'outil Sélection de tranche, maintenez enfoncée la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS).

Pour sélectionner plusieurs tranches (boîte de dialogue Enregistrer pour le Web de Photoshop et ImageReady) :

Avec l’outil Sélection de tranche ( ), utilisez l’une des méthodes suivantes :

- Tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur des tranches pour les ajouter à la sélection.
- (Boîte de dialogue Enregistrer pour le Web de Photoshop) Faites glisser sur les tranches à sélectionner dans la zone de l’image.
- (ImageReady) Cliquez dans une tranche auto ou en dehors de la zone de l’image, et faites glisser sur les tranches à sélectionner. Pour déplacer une tranche utilisateur, il suffit de cliquer dessus et de la faire glisser.

Dans ImageReady, vous pouvez enregistrer, charger et supprimer des tranches sélectionnées. L’utilisation de tranches sélectionnées vous permet de resélectionner certaines tranches rapidement et avec précision.

Pour enregistrer des tranches sélectionnées (ImageReady) :

1 Sélectionnez une ou plusieurs tranches.

2 Choisissez Tranches > Mémoriser la tranche sélectionnée.

3 Entrez un nom dans la zone de texte Nom de la sélection, puis cliquez sur OK.

Pour charger des tranches sélectionnées (ImageReady) :

Choisissez Tranches > Charger la tranche sélectionnée, puis sélectionnez le nom des tranches à charger depuis le sous-menu.

Remarque : *vous devez enregistrer les tranches sélectionnées pour pouvoir les charger.*

Pour supprimer des tranches sélectionnées (ImageReady) :

Choisissez Tranches > Supprimer la tranche sélectionnée, puis sélectionnez le nom des tranches à supprimer du sous-menu. La suppression d’une sélection n’entraîne pas celle des tranches elles-mêmes.

Déplacement et redimensionnement de tranches utilisateur

Vous pouvez déplacer et redimensionner des tranches utilisateur dans Photoshop et ImageReady, mais pas dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web de Photoshop. Vous pouvez aussi déplacer et redimensionner des tranches à l’aide de coordonnées numériques (voir la section « Redimensionnement et déplacement de tranches à l’aide de coordonnées numériques », page 283).

Pour déplacer ou redimensionner une tranche utilisateur :

1 Sélectionnez une tranche. Dans ImageReady, vous pouvez en sélectionner et en déplacer plusieurs à la fois.

2 Utilisez l’une des méthodes suivantes :

- Pour déplacer une tranche, placez le pointeur dans le cadre de sélection de la tranche et faites glisser celle-ci vers un nouvel emplacement. Maintenez la touche Maj enfoncée pour restreindre le déplacement sur un plan vertical, horizontal ou sur une diagonale de 45 °.
- Pour redimensionner une tranche, cliquez sur une poignée latérale ou d’angle de la tranche et faites-la glisser jusqu’à obtenir la taille voulue. Dans ImageReady, si vous sélectionnez et redimensionnez des tranches adjacentes, les bords communs à ces tranches sont redimensionnés en même temps.

Pour magnétiser les tranches sur un repère ou une autre tranche utilisateur :

1 Sélectionnez les options voulues dans le sous-menu Affichage > Magnétisme, puis choisissez Affichage > Magnétisme (voir la section « Utilisation du magnétisme », page 152). Toute option cochée est activée.

2 Déplacez les tranches sélectionnées à votre guise. Les tranches sont magnétisées par tout repère ou toute tranche dans un rayon de 4 pixels.

Division de tranches utilisateur et de tranches auto (ImageReady)

Dans ImageReady, la boîte de dialogue Diviser la tranche vous permet de diviser une ou plusieurs tranches dans le sens horizontal, vertical ou les deux. Les tranches dupliquées sont toujours des tranches utilisateur, que l'original soit une tranche utilisateur ou auto.

Remarque : *il est impossible de diviser les tranches créées d'après un calque.*

Pour diviser des tranches :

1 Sélectionnez-en une ou plusieurs.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez Tranches > Diviser la(les) tranche(s).

• Choisissez Diviser la(les) tranche(s) dans le menu de la palette Tranche.

3 Sélectionnez Aperçu dans la boîte de dialogue Diviser la tranche pour prévisualiser les modification.

4 Dans la boîte de dialogue Diviser la tranche, sélectionnez une des options suivantes ou les deux :

• Diviser horizontalement en, pour diviser la tranche dans le sens de la longueur.

• Diviser verticalement en, pour diviser la tranche dans le sens de la largeur.

5 Indiquez comment diviser chaque tranche sélectionnée :

• Sélectionnez et entrez un nombre de tranches horizontales ou de tranches verticales, afin de diviser chaque tranche uniformément par le nombre indiqué.

• Sélectionnez et entrez un nombre de pixels par tranche, afin de diviser chaque tranche sur la base du nombre indiqué de pixels. Toute partie de tranche restante est convertie en une autre tranche. Si, par exemple, vous divisez une tranche de 100 pixels de large en trois nouvelles tranches de 30 pixels chacune, la zone restante de 10 pixels devient une nouvelle tranche.

6 Cliquez sur OK.

Duplication de tranches

Vous pouvez créer une tranche dupliquée possédant les mêmes dimensions et paramètres d'optimisation que l'original. Si la tranche d'origine est une tranche utilisateur liée, son double est lié au même ensemble (voir la section « Liaison de tranches (ImageReady) », page 285). Les tranches dupliquées sont toujours des tranches utilisateur, que l'original soit une tranche utilisateur, créée d'après un calque ou auto.

Dans ImageReady, vous pouvez aussi copier et coller des tranches à l'intérieur ou entre des documents.

Pour dupliquer une tranche :

1 Sélectionnez-en une. Dans ImageReady, vous pouvez en sélectionner plusieurs à la fois.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée tout en faisant glisser à partir de l'intérieur de la sélection. Faites glisser depuis le bord pour redimensionner une tranche utilisateur.

- (ImageReady) Choisissez Tranches > Dupliquer la(les) tranche(s).
- (ImageReady) Choisissez Dupliquer la(les) tranche(s) dans le menu de la palette Tranche.

La tranche dupliquée apparaît au-dessus de l'original (décalée de 10 pixels vers le bas et la droite) et peut être déplacée, redimensionnée ou modifiée de toute autre façon.

Pour copier et coller une tranche (ImageReady) :

1 Sélectionnez-en une ou plusieurs.

2 Choisissez Copier la tranche dans le menu de la palette Tranche.

3 Pour coller la tranche dans une autre image, ouvrez et affichez cette image.

4 Choisissez Coller la tranche dans le menu de la palette Tranche. Si vous collez la tranche dans la même image d'où vous l'avez copiée, la tranche collée apparaît au-dessus de l'original.

Combinaison de tranches (ImageReady)

Dans ImageReady, vous pouvez combiner deux tranches ou plus en une seule. Les dimensions et l'emplacement de la tranche obtenue sont ceux du rectangle créé par l'union des contours extérieurs des tranches combinées. Si les tranches combinées ne sont pas adjacentes ou si leurs proportions ou leur alignement sont différents, la nouvelle tranche créée peut en chevaucher d'autres.

Les paramètres d'optimisation de la tranche combinée sont ceux de la première tranche sélectionnée avant l'opération Combiner les tranches. Une tranche combinée est toujours une tranche utilisateur, même si les tranches d'origine comprennent des tranches auto.

***Remarque :** il est impossible de combiner les tranches créées d'après un calque.*

Pour combiner des tranches :

1 Sélectionnez-en deux ou plus.

2 Choisissez Tranches > Combiner les tranches.

Réorganisation de tranches utilisateur et de tranches créées d'après un calque

Lorsque les tranches se chevauchent, la dernière tranche créée est sur le dessus dans l'ordre d'empilement. Vous pouvez modifier cet ordre pour accéder aux tranches sous-jacentes. Vous pouvez préciser les tranches situées au sommet et au bas de la pile et déplacer les tranches vers le haut ou le bas.

***Remarque :** il est impossible de modifier l'ordre d'empilement des tranches auto.*

Pour modifier l'ordre d'empilement de tranches :

1 Sélectionnez-en une. Dans ImageReady, vous pouvez en sélectionner plusieurs à la fois.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- L'outil Sélection de tranche étant actif, cliquez sur une option d'empilement dans la barre d'options : Premier plan ( ), En avant ( ), En arrière ( ), Arrière-plan ( ).
- (ImageReady) Choisissez Tranches > Réorganiser, puis choisissez une commande d'empilement dans le sous-menu ; ou bien choisissez une commande d'empilement dans le menu de la palette Tranche.

Alignement de tranches utilisateur (ImageReady)

Dans ImageReady, vous pouvez aligner des tranches utilisateur sur le haut, le bas, la gauche, la droite ou le centre. L'alignement de tranches utilisateur permet d'éliminer les tranches auto inutiles et de générer un fichier HTML plus petit et plus efficace.

Remarque : *il est impossible d'aligner les tranches créées d'après un calque ou auto.*

Pour aligner des tranches utilisateur :

1 Sélectionnez les tranches à aligner.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• L'outil Sélection de tranche étant actif, cliquez sur une option d'alignement dans la barre d'options : Aligner les bords supérieurs ( ), Aligner les centres dans le sens vertical ( ), Aligner les bords inférieurs ( ), Aligner les bords gauches ( ), Aligner les centres dans le sens horizontal ( ), Aligner les bords droits ( ).

• Choisissez Tranches > Aligner, puis choisissez une commande dans le sous-menu.

Répartition de tranches utilisateur (ImageReady)

Dans ImageReady, vous pouvez répartir uniformément les tranches utilisateur le long de l'axe vertical ou horizontal. La répartition de tranches utilisateur permet d'éliminer les tranches auto inutiles et de générer un fichier HTML plus petit et plus efficace.

Remarque : *il est impossible de répartir les tranches créées d'après un calque ou auto.*

Pour répartir des tranches utilisateur :

1 Sélectionnez les tranches à répartir.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• L'outil Sélection de tranche étant actif, cliquez sur une option de répartition dans la barre d'options : Répartir les bords supérieurs ( ), Répartir les centres dans le sens vertical ( ), Répartir les bords inférieurs ( ), Répartir les bords gauches ( ), Répartir les centres dans le sens horizontal ( ), Répartir les bords droits ( ).

• Choisissez Tranches > Répartition, puis choisissez une commande dans le sous-menu.

Suppression de tranches utilisateur et de tranches créées d'après un calque

Lorsque vous supprimez une tranche utilisateur ou créée d'après un calque, les tranches auto sont regénérées pour remplir la zone de document.

La suppression d'une tranche créée d'après un calque n'entraîne pas celle du calque associé, mais le contraire est vrai.

Remarque : *il est impossible de supprimer des tranches auto. Si vous supprimez toutes les tranches utilisateurs et créées d'après un calque dans une image, il ne restera qu'une seule tranche auto.*

Pour supprimer une tranche :

1 Sélectionnez-en une. Dans ImageReady, vous pouvez en sélectionner plusieurs à la fois.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Appuyez sur la touche Retour arrière ou Suppr.

• (ImageReady) Choisissez Tranches > Supprimer la(les) tranche(s) ou choisissez Supprimer la tranche dans le menu de la palette Tranche.

Pour supprimer toutes les tranches utilisateur et créées d'après un calque :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Choisissez Affichage > Effacer les tranches.

• (ImageReady) Choisissez Tranches > Tout supprimer.

Verrouillage de tranches (Photoshop)

Le verrouillage de tranches permet d'éviter toute modification accidentelle, comme le redimensionnement ou le déplacement de tranches.

Pour verrouiller toutes les tranches :

Choisissez Affichage > Verrouiller les tranches.

Définition d'options de tranche

La définition d'options de tranche permet de spécifier le mode d'affichage des données de tranche dans un navigateur Web. Les options disponibles varient selon l'application et le type de tranche sélectionné. Vous pouvez définir les options d'une seule tranche à la fois.

Remarque : *la définition d'options pour une tranche auto convertit celle-ci en tranche utilisateur.*

Affichage des options de tranche

Vous définissez les options de tranche dans la boîte de dialogue Options de tranche (Photoshop) et la palette Tranche (ImageReady).

Pour afficher la boîte de dialogue Options de tranche (Photoshop) :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez deux fois sur une tranche avec l'outil Sélection de tranche.

• L'outil Sélection de tranche étant actif, cliquez sur le bouton Options de tranche dans la barre d'options. Cette méthode n'est disponible que dans l'application Photoshop principale, pas dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web de Photoshop.

Pour afficher la palette Tranche (ImageReady) :

Voir la section « Utilisation des palettes de conception Web (ImageReady) », page 271.

Choix d'un type de contenu

Le formatage et les options d'affichage d'une tranche varient selon le type de contenu. Il existe deux types de contenu de tranche :

• Les tranches Image contiennent des données d'image, y compris des états de transformation par souris. Il s'agit du type de contenu par défaut.

• Les tranches Aucune image contiennent du texte uni ou HTML. Comme les tranches Aucune image ne contiennent pas de données d'image, elles se téléchargent plus rapidement. Photoshop et ImageReady n'affichent pas le contenu des tranches Aucune image. Pour afficher le contenu d'une tranche Aucune image, prévisualisez l'image dans un navigateur (voir la section « Prévisualisation d'une image dans un navigateur », page 84).

Pour indiquer un type de contenu :

1 Sélectionnez une tranche. Si vous utilisez Photoshop, cliquez deux fois sur la tranche avec l'outil Sélection de tranche pour afficher la boîte de dialogue Options de tranche.

2 Dans la boîte de dialogue Options de tranche (Photoshop) ou la palette Tranche (ImageReady), sélectionnez un type dans le menu déroulant Type.

3 (Photoshop) Cliquez sur OK.

Spécification de noms de tranche

L'option Nom permet de modifier le nom par défaut d'une tranche. Cette option n'est disponible que pour les tranches Image. Vous pouvez aussi modifier le modèle de nomination par défaut des tranches (voir la section « Définition des préférences de nom de tranches », page 351).

Pour changer le nom d'une tranche :

1 Sélectionnez une tranche. Si vous utilisez Photoshop, cliquez deux fois sur la tranche avec l'outil Sélection de tranche pour afficher la boîte de dialogue Options de tranche.

2 Dans la boîte de dialogue Options de tranche (Photoshop) ou la palette Tranche (ImageReady), tapez un nouveau nom dans la zone de texte Nom.

3 (Photoshop) Cliquez sur OK.

Définition de couleurs de fond de tranche

L'option Couleur d'arrière-plan permet de sélectionner une couleur remplissant la zone transparente (pour les tranches Image) ou la surface entière (pour les tranches Aucune image) de la tranche. Dans Photoshop, cette option n'est disponible que si vous activez la boîte de dialogue Options de tranche à partir de la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web.

Photoshop et ImageReady n'affichent pas la couleur de fond sélectionnée ; vous devez prévisualiser l'image dans un navigateur pour afficher un aperçu de la couleur de fond sélectionnée (voir la section « Prévisualisation d'une image dans un navigateur », page 84).

Pour choisir une couleur de fond :

1 Sélectionnez une tranche. Si vous utilisez la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web de Photoshop, cliquez deux fois sur la tranche avec l'outil Sélection de tranche pour afficher la boîte de dialogue Options de tranche.

2 Dans la boîte de dialogue Options de tranche (Photoshop) ou la palette Tranche (ImageReady), sélectionnez une couleur de fond dans le menu déroulant Fond :

- (Photoshop) Sélectionnez Sans, Cache, Pipette (pour utiliser la couleur contenue dans la case exemple de la pipette), Blanc, Noir ou Autre (par l'intermédiaire du sélecteur de couleurs).
- (ImageReady) Sélectionnez Sans, Cache, Couleur de premier plan Couleur d'arrière-plan ou Autre (pour utiliser le sélecteur de couleurs) ou sélectionnez une couleur dans la palette déroulante.

3 (Photoshop) Cliquez sur OK.

Affectation d'un URL à une tranche Image

L'affectation d'un URL à une tranche transforme toute la surface de la tranche en zone sensible dans la page Web obtenue. Lorsqu'un utilisateur clique sur cette zone sensible, le navigateur Web établit un lien avec l'URL spécifié et le cadre cible. Cette option n'est disponible que pour les tranches Image.

Pour affecter des informations de lien à une tranche Image :

1 Sélectionnez une tranche. Si vous utilisez Photoshop, cliquez deux fois sur la tranche avec l'outil Sélection de tranche pour afficher la boîte de dialogue Options de tranche.

2 Dans la boîte de dialogue Options de tranche (Photoshop) ou la palette Tranche (ImageReady), entrez un URL dans la zone de texte URL ou choisissez un URL existant dans le menu déroulant. Vous pouvez entrer un URL relatif ou complet. Dans ce dernier cas, veillez à inclure http:// (par exemple, entrez http://www.adobe.com, au lieu de www.adobe.com). Pour de plus amples informations sur l'utilisation d'URL relatifs et complets, reportez-vous à une documentation sur HTML (sur papier ou sur le Web).

3 Au besoin, entrez le nom d'une image cible dans la zone de texte Cible ou choisissez une option dans le menu déroulant. Un nom de cadre doit correspondre à une image précédemment définie dans le fichier HTML du document. Lorsqu'un utilisateur clique sur le lien, le fichier indiqué est affiché dans la nouvelle image :

• _blank, pour afficher le fichier lié dans une nouvelle fenêtre, tout en conservant la fenêtre d'origine du navigateur ouverte.

• _self, pour afficher le fichier lié dans le même cadre que le fichier d'origine.

• _parent, pour afficher le fichier lié dans son propre cadre d'image parent d'origine. Utilisez cette option si le document HTML contient des images et que l'image actuelle est un enfant. Le fichier lié est affiché dans l'image parente actuelle.

• _top, pour remplacer toute la fenêtre du navigateur par le fichier lié, en supprimant toutes les images actuelles.

Remarque : *pour de plus amples informations sur les cadres, reportez-vous à une documentation sur HTML (sur papier ou sur le Web).*

4 (Photoshop) Cliquez sur OK.

Redimensionnement et déplacement de tranches à l'aide de coordonnées numériques

Les options Dimensions permettent de définir la position et les dimensions exactes d'une tranche par rapport à la fenêtre de document. Cette option n'est pas disponible si vous accédez à la boîte de dialogue Options de tranche par l'intermédiaire de la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web de Photoshop.

Dans ImageReady, si les options Dimensions n'apparaissent pas, choisissez Afficher les options dans le menu de la palette Tranche ou cliquez sur le bouton Afficher les options (⬍) dans l'onglet de la palette.

Remarque : *cette méthode ne permet pas de redimensionner ni de déplacer une tranche créée d'après un calque.*

Pour redimensionner et déplacer une tranche à l'aide de coordonnées numériques :

1 Sélectionnez une tranche. Si vous utilisez Photoshop, cliquez deux fois sur la tranche avec l'outil Sélection de tranche pour afficher la boîte de dialogue Options de tranche.

2 Dans la zone Dimensions de la boîte de dialogue Options de tranche (Photoshop) ou dans la palette Tranche (ImageReady), modifiez une ou plusieurs des options suivantes :

• X, pour indiquer la distance en pixels entre le bord gauche de la tranche et le point d'origine de la règle dans la fenêtre de document.

• Y, pour indiquer la distance en pixels entre le bord supérieur de la tranche et le point d'origine de la règle dans la fenêtre de document.

Remarque : *le point d'origine par défaut de la règle est le coin supérieur gauche de l'image (voir la section « Utilisation des règles, outil de mesure, repères et grille », page 74).*

• L, pour préciser la largeur de la tranche.

• H, pour préciser la hauteur de la tranche.

• Conserver les proportions, pour maintenir les proportions actuelles de la tranche.

3 (Photoshop) Cliquez sur OK.

Spécification des messages du navigateur

Vous pouvez spécifier les messages qui apparaissent dans le navigateur, à l'aide des options Message et Alt. Ces options ne sont disponibles que pour les tranches Image.

Message Permet de changer le message par défaut dans la zone d'état du navigateur pour une tranche ou des tranches sélectionnée(s). Par défaut, l'URL de la tranche est affiché.

Alt Permet de spécifier une balise Alt pour une tranche ou des tranches sélectionnée(s). Le texte Alt apparaît à la place de l'image de la tranche dans les navigateurs non graphiques. Il apparaît aussi à la place de l'image pendant le téléchargement de celle-ci, ainsi que comme info-bulle dans certains navigateurs.

Dans ImageReady, si les options Message et Alt n'apparaissent pas, choisissez Afficher les options dans le menu de la palette Tranche ou cliquez sur le bouton Afficher les options (⬍) dans l'onglet de la palette.

Pour indiquer un message du navigateur :

1 Sélectionnez une tranche. Si vous utilisez Photoshop, cliquez deux fois sur la tranche avec l'outil Sélection de tranche pour afficher la boîte de dialogue Options de tranche.

2 Dans la boîte de dialogue Options de tranche (Photoshop) ou la palette Tranche (ImageReady), tapez le texte voulu dans la zone de texte Message, Alt ou les deux.

3 (Photoshop) Cliquez sur OK.

Ajout de texte HTML à une tranche

Lorsque vous choisissez Aucune image comme type de tranche, vous pouvez entrer du texte qui apparaîtra dans la zone de la tranche de la page Web obtenue. Il s'agit de texte HTML qui peut être formaté à l'aide de balises HTML standard. Vous pouvez aussi sélectionner des options d'alignement vertical et horizontal. Pour de plus amples informations sur l'utilisation de balises HTML particulières, consultez une documentation sur HTML (sur papier ou sur le Web).

Photoshop et ImageReady n'affichent pas le texte HTML dans la fenêtre de document ; vous devez utiliser un navigateur Web pour prévisualiser le texte (voir la section « Prévisualisation d'une image dans un navigateur », page 84). N'oubliez pas que l'aspect du texte dépend des paramètres du navigateur et du système d'exploitation sur lequel il est affiché. Veillez à prévisualiser le texte HTML dans différents navigateurs, avec différents paramètres de navigation et sur différents systèmes d'exploitation pour savoir comment il s'affiche sur le Web.

Remarque : *veillez à ne pas entrer plus de texte que ne peut en contenir la zone de la tranche. Si vous entrez trop de texte, il débordera sur les tranches adjacentes, ce qui modifiera la disposition de votre page Web.*

Pour ajouter du texte HTML à une tranche :

1 Sélectionnez une tranche. Si vous utilisez Photoshop, cliquez deux fois sur la tranche avec l'outil Sélection de tranche pour afficher la boîte de dialogue Options de tranche.

2 Dans la boîte de dialogue Options de tranche (Photoshop) ou la palette Tranche (ImageReady), sélectionnez Aucune image dans le menu déroulant Type.

3 Tapez le texte voulu dans la zone de texte fournie. Vous pouvez utiliser des balises HTML standard pour formater le texte.

4 (Boîte de dialogue Enregistrer pour le Web de Photoshop et ImageReady) S'il y a lieu, sélectionnez des options dans la partie Alignement de la cellule de la boîte de dialogue.

Options d'alignement horizontal :

• Par défaut, pour utiliser l'alignement horizontal par défaut du navigateur.

• Gauche, pour aligner le texte sur le côté gauche de la zone de la tranche.

• Centre pour aligner le texte sur le centre de la zone de la tranche.

• Droite, pour aligner le texte sur le côté droit de la zone de la tranche.

Options d'alignement vertical :

• Par défaut, pour utiliser l'alignement vertical par défaut du navigateur.

• Haut, pour aligner le texte sur le haut de la zone de la tranche.

• Ligne de base, pour définir une ligne de base commune à la première ligne de texte des cellules de la même rangée (de la table HTML obtenue). Chaque cellule de la rangée doit utiliser l'option Ligne de base.

• Milieu, pour centrer le texte verticalement dans la zone de la tranche.

• Bas, pour aligner le texte sur le bas de la zone de la tranche.

5 (Photoshop) Cliquez sur OK.

Optimisation de tranches

Vous pouvez optimiser les tranches Image à partir de la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou de la palette Optimiser (ImageReady).

Toutes les tranches Image utilisent les paramètres d'optimisation de l'image entière, tant que vous n'appliquez pas de nouveaux paramètres. Si vous sélectionnez plusieurs tranches avec des paramètres d'optimisation différents, seules les commandes concernant toutes les tranches sélectionnées sont visibles. Si les paramètres d'une commande diffèrent selon les tranches, la commande est vide. Les paramètres que vous choisissez sont alors appliqués à toutes les tranches sélectionnées.

Dans ImageReady, vous pouvez aussi copier des paramètres d'optimisation d'une tranche à une autre dans un document, ou d'une tranche dans une vue à une tranche dans une autre vue dans les vues 2 vignettes ou 4 vignettes.

Pour optimiser une tranche :

Sélectionnez une ou plusieurs tranches Image, puis choisissez des options dans la palette Optimiser ou le panneau Optimisé (voir la section « Optimisation des images », page 320).

Pour copier des paramètres d'optimisation entre des tranches (ImageReady) :

1 Sélectionnez la tranche qui utilise les paramètres d'optimisation à copier.

2 Faites glisser l'icône Droplet ( ) depuis la palette Optimiser sur la tranche à laquelle vous voulez appliquer les paramètres d'optimisation.

Liaison de tranches (ImageReady)

La liaison de tranches permet de partager les paramètres d'optimisation entre plusieurs tranches. Vous devez utiliser ImageReady pour lier des tranches ; cependant, vous pouvez appliquer des paramètres aux tranches liées dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou la palette Optimiser (ImageReady). Lorsque vous appliquez des paramètres d'optimisation à une tranche liée, toutes les tranches de l'ensemble sont mises à jour.

Les tranches liées aux formats GIF et PNG-8 partagent une palette de couleurs et un motif de tramage. Le motif de tramage est appliqué au-delà des limites des tranches adjacentes pour éviter toute rupture apparente entre les tranches (voir la section « Prévisualisation et définition du tramage », page 341).

Pour lier des tranches :

1 Sélectionnez deux tranches à lier ou plus.

Remarque : *si la première tranche sélectionnée est une tranche utilisateur, les tranches auto que vous liez à cette première tranche deviennent des tranches utilisateur. Si la première tranche sélectionnée est une tranche auto, les tranches utilisateur que vous sélectionnez sont liées au groupe de tranches auto.*

2 Choisissez Tranches > Lier les tranches.

Le graphique d'affichage de tranche dans le coin supérieur gauche de la tranche est de couleur différente pour chaque ensemble lié de tranches utilisateur. Cela vous permet d'identifier toutes les tranches d'un même ensemble.

Pour rompre les liens de tranches utilisateur :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour rompre les liens d'une tranche utilisateur, sélectionnez la tranche, puis choisissez Tranches > Rompre les liens des tranches.
- Pour rompre les liens de toutes les tranches utilisateur d'un ensemble, sélectionnez une tranche de l'ensemble, puis choisissez Tranches > Rompre les liens de l'ensemble.
- Pour rompre les liens de toutes les tranches utilisateur d'une image, choisissez Tranches > Rompre tous les liens.

Création et affichage de cartes-images (ImageReady)

Les cartes-images permettent de lier une zone d'une image à un URL. Vous pouvez configurer plusieurs zones liées, appelées zones de carte-image, dans une image comportant des liens à des fichiers texte, à d'autres images, à des fichiers audio, vidéo ou multimédia, à d'autres pages du même site Web ou à d'autres sites Web. Vous pouvez aussi créer des effets de transformation par souris dans les zones de carte-image.

La principale différence entre l'utilisation de cartes-images et l'utilisation de tranches pour créer des liens réside dans le mode d'exportation de l'image source en tant que page Web. Les cartes-images permettent de conserver intacte l'image exportée en un seul fichier, tandis que les tranches imposent l'exportation de l'image en tant que fichier séparé. Une autre différence entre les cartes-images et les tranches est que les premières permettent de lier des zones circulaires, polygonales ou rectangulaires dans une image, tandis que les secondes ne permettent de lier que des zones rectangulaires. Si vous n'avez besoin que de zones rectangulaires, il peut être préférable d'utiliser des tranches plutôt qu'une carte-image.

Remarque : *pour éviter des résultats inattendus, ne créez pas de zones de carte-image dans des tranches qui contiennent des liens URL ; en effet, les liens des cartes-images ou des tranches peuvent être ignorés dans certains navigateurs.*

Création de cartes-images

Vous pouvez créer des zones de carte-image à l'aide d'un outil de carte-image ou d'un calque.

Zones de carte-image créées d'après un outil Elles sont générées à l'aide d'un outil de carte-image : vous faites glisser l'image pour définir la zone de carte-image. Vous pouvez afficher et définir les options des cartes-images créées d'après un outil dans la palette Carte-image.

Zones de carte-image créées d'après un calque Elles sont générées à partir d'un calque (le contenu de ce dernier définissant la forme de la zone de carte-image). Si vous modifiez le contenu du calque, la zone de carte-image s'adapte automatiquement pour englober les nouveaux pixels. Vous pouvez afficher et définir les options des zones de carte-image créées d'après un calque dans la palette Carte-image, mais vous ne pouvez pas utiliser les commandes Dupliquer ou Aligner. Pour accéder à ces commandes, ou pour déplacer ou redimensionner la zone de carte-image en la faisant glisser, vous pouvez convertir une zone de carte-image créée d'après un calque en zone de carte-image créée d'après un outil.

Si vous prévoyez d'ajouter un effet de transformation par souris à une zone de carte-image, il est souvent préférable d'utiliser une zone créée d'après un calque plutôt qu'une zone créée d'après un outil. Si, par exemple, vous créez un bouton de transformation par souris qui affiche un effet de lueur dans l'état Sur, une zone de carte-image créée d'après un calque s'adaptera automatiquement pour englober les pixels générés par la lueur.

Important : *si vous faites chevaucher des zones de carte-image, c'est la zone située sur le dessus qui est active.*

Pour créer une zone de carte-image à l'aide d'un outil de carte-image :

1 Sélectionnez l'outil Carte-image rectangulaire (), circulaire () ou polygonale () dans la boîte à outils.

2 Avec l'outil rectangulaire ou circulaire, sélectionnez Taille fixe pour indiquer les valeurs attribuées aux dimensions de la zone de carte-image. Entrez des valeurs entières pour les pixels.

3 Pour définir la zone de carte-image, utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Faites glisser l'outil rectangulaire ou circulaire sur la zone à définir. Maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser pour créer une zone de forme carrée. Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée tout en faisant glisser pour tracer la zone de carte-image à partir du centre.

• Avec l'outil Carte-image polygonale, cliquez dans l'image pour définir le point de départ. Placez le pointeur à l'endroit où le premier segment de droite doit finir, puis cliquez. Continuez à cliquer pour définir les extrémités des segments suivants. Maintenez la touche Maj enfoncée pour imposer des incréments de 45 °. Pour fermer le cadre, cliquez deux fois ou placez le pointeur sur le point de départ (un cercle fermé apparaît à côté du pointeur) et cliquez.

Pour créer une zone de carte-image à partir d'un calque :

1 Dans la palette Calques, choisissez le calque à partir duquel vous allez créer la zone de carte-image. Pour utiliser plusieurs calques dans une même zone de carte-image, commencez par fusionner les calques.

2 Choisissez Calque > Nouvelle zone de carte-image d'après un calque.

Conversion de cartes-images créées d'après un calque en cartes-images créées d'après un outil

Comme une zone de carte-image créée d'après un calque est liée au contenu en pixels du calque, la seule façon de la déplacer, de la redimensionner ou de l'aligner est d'éditer le calque. Vous pouvez convertir une zone de carte-image créée d'après un calque en zone créée d'après un outil pour rompre ses liens avec le calque.

Pour convertir une zone de carte-image créée d'après un calque en zone créée d'après un outil :

1 Sélectionnez une zone de carte-image créée d'après un calque à l'aide de l'outil Sélection de cartes-images () (voir la section « Sélection de cartes-images », page 289).

2 Choisissez Convertir les zones de carte-image d'après un calque dans le menu de la palette Carte-image. Si le calque comporte plusieurs zones sans chevauchement qui contiennent des pixels, plusieurs zones de carte-image créées d'après un outil sont générées.

Affichage de cartes-images

Lorsque vous sélectionnez l'outil Sélection de carte-image, les zones de carte-image sont affichées automatiquement. Vous pouvez aussi afficher ou masquer les zones de carte-image à l'aide du bouton Afficher/Masquer les cartes-images.

Les préférences déterminent le mode d'affichage des cartes-images dans la fenêtre de document. Vous pouvez définir les préférences relatives aux traits d'une carte-image, à la couleur de trait et au réglage des couleurs.

Pour afficher ou masquer des zones de carte-image :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur le bouton Afficher/Masquer les cartes-images () dans la boîte à outils.
- Choisissez Affichage > Afficher > Cartes-images.
- Choisissez Affichage > Afficher les extras. Cette commande permet également d'afficher ou de masquer les contours de la sélection, les tranches, les limites du texte, la ligne de base du texte et le texte sélectionné (voir la section « Utilisation des extras », page 77).

Pour définir les préférences d'affichage des cartes-images :

1 Choisissez Edition > Préférences > Cartes-images.

2 Pour changer la couleur des traits de carte-image, choisissez une couleur dans le menu déroulant Couleur de trait. Le changement de couleur des traits entraîne automatiquement le passage des zones de carte-image sélectionnées dans une couleur opposée.

3 Pour modifier l'intensité des réglages de couleur des cartes-images, entrez une valeur ou choisissez-en une avec le curseur déroulant Incrustation de carte-image. La valeur détermine l'étendue des réglages de couleur qui atténuent la luminosité et le contraste des zones de carte-image non sélectionnées.

4 Pour n'afficher que les traits de carte-image et désélectionner l'affichage des réglages de couleur, sélectionnez Afficher les traits seuls.

5 Pour afficher un cadre de sélection autour des zones de carte-image circulaires, sélectionnez Afficher le cadre de sélection.

Sélection et modification de cartes-images (ImageReady)

Vous pouvez déplacer, réorganiser, aligner et dupliquer les zones de carte-image créées d'après un outil à l'aide de la palette Carte-image. Il existe moins d'options de modification des zones de carte-image créées d'après un calque, car celles-ci sont liées au contenu en pixels du calque associé ; cependant, vous pouvez sélectionner, réorganiser et supprimer des zones de carte-image créées d'après un calque de la même façon que les zones de carte-image créées d'après un outil.

Sélection de cartes-images

Vous sélectionnez les zones de carte-image à l'aide de l'outil Sélection de carte-image.

Pour sélectionner une zone de carte-image :

1 Sélectionnez l'outil Sélection de carte-image (![]).

2 Cliquez sur une zone de carte-image dans l'image. Tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur des zones pour les ajouter à la sélection.

Vous pouvez aussi sélectionner plusieurs zones de carte-image en cliquant en dehors d'une zone puis en faisant glisser sur toutes les zones à sélectionner.

Déplacement et redimensionnement de cartes-images créées d'après un outil

Vous pouvez déplacer et redimensionner les zones de carte-image créées d'après un outil en les faisant glisser. Vous pouvez aussi déplacer et redimensionner des zones de carte-image rectangulaires et circulaires à l'aide de coordonnées numériques.

***Remarque :** pour déplacer ou redimensionner une zone de carte-image créée d'après un calque, il faut déplacer ou éditer le calque.*

Pour déplacer une zone de carte-image créée d'après un outil :

1 Sélectionnez une ou plusieurs zones de carte-image à déplacer.

2 Placez le pointeur à l'intérieur de la zone et faites-la glisser à un nouvel emplacement. Maintenez la touche Maj enfoncée pour restreindre le déplacement sur un plan vertical, horizontal ou sur une diagonale de 45 °.

Pour redimensionner une zone de carte-image créée d'après un outil :

1 Sélectionnez une zone de carte-image à redimensionner.

2 Faites glisser une poignée située sur les contours de l'image pour redimensionner la zone de carte-image.

Pour redimensionner et déplacer une zone de carte-image créée d'après un outil à l'aide de coordonnées numériques :

1 Sélectionnez une zone de carte-image rectangulaire ou circulaire.

2 Dans la zone Dimensions de la palette Carte-image, modifiez une ou plusieurs des options suivantes :

• X, pour préciser la distance en pixels entre le bord gauche d'une zone de carte-image rectangulaire ou le centre d'une zone de carte-image circulaire, et le point d'origine de la règle dans la fenêtre de document.

• Y, pour préciser la distance en pixels entre le bord supérieur d'une zone de carte-image rectangulaire ou le centre d'une zone de carte-image circulaire, et le point d'origine de la règle dans la fenêtre de document.

***Remarque :** le point d'origine par défaut de la règle est le coin supérieur gauche de l'image (voir la section « Utilisation des règles, outil de mesure, repères et grille », page 74).*

• L, pour préciser la largeur d'une zone de carte-image rectangulaire.

• H, pour préciser la hauteur d'une zone de carte-image rectangulaire.

• R, pour préciser le rayon d'une zone de carte-image circulaire.

Modification de la forme de cartes-images créées d'après un calque

Lorsque vous créez une zone de carte-image créée d'après un calque, la zone par défaut est un rectangle qui englobe toutes les données en pixels du calque. Vous pouvez changer la forme de la zone de carte-image en sélectionnant l'option Forme dans la palette Carte-image.

Pour changer la forme d'une zone de carte-image créée d'après un calque :

1 Sélectionnez une zone de carte-image créée d'après un calque.

2 Dans la partie Carte-image du calque de la palette Carte-image, choisissez une option dans la liste déroulante Forme : Rectangle, Cercle ou Polygone. Si vous choisissez Polygone, entrez une valeur ou choisissez-en une avec le curseur déroulant Qualité pour définir le nombre de côtés du polygone.

Duplication de cartes-images créées d'après un outil

Vous pouvez créer une zone de carte-image dupliquée possédant les mêmes dimensions et paramètres que la zone d'origine créée d'après un outil.

Pour dupliquer une zone de carte-image créée d'après un outil :

1 Sélectionnez une ou plusieurs zones de carte-image.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez Dupliquer la(les) zone(s) de carte-image dans le menu de la palette Carte-image.

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée tout en faisant glisser à partir de l'intérieur de la zone de carte-image.

La zone dupliquée apparaît au-dessus de l'original (décalée de 10 pixels vers le bas et la droite) et peut être déplacée, redimensionnée ou modifiée de toute autre façon.

Réorganisation de cartes-images

Lorsque les zones de carte-image se chevauchent, la dernière zone créée est sur le dessus dans l'ordre d'empilement. Vous pouvez préciser les zones situées au sommet et au bas de la pile et déplacer les zones vers le haut ou le bas.

Pour modifier l'ordre d'empilement de zones de carte-image :

1 Sélectionnez une ou plusieurs zones de carte-image à réorganiser. Vous pouvez sélectionner une combinaison de zones de carte-image créées d'après un outil et créées d'après un calque.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• L'outil Sélection de carte-image étant actif, cliquez sur une option d'empilement dans la barre d'options : Premier plan ( ), En avant ( ), En arrière ( ), Arrière-plan ( ).

• Choisissez une commande d'empilement dans la menu de la palette Carte-image.

Alignement de cartes-images créées d'après un outil

Vous pouvez aligner des zones de carte-image créées d'après un outil sur le haut, le bas, la gauche, la droite et le milieu.

Remarque : *pour aligner des zones de carte-image créées d'après un calque, commencez par lier les calques, puis choisissez une option d'alignement dans le sous-menu Calque > Aligner les calques liés.*

Pour aligner des zones de carte-image créées d'après un outil :

1 Sélectionnez les zones à aligner.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• L'outil Sélection de carte-image étant actif, cliquez sur une option d'alignement dans la barre d'options : Aligner les bords supérieurs ( ), Aligner les centres dans le sens vertical ( ), Aligner les bords inférieurs ( ), Aligner les bords gauches ( ), Aligner les centres dans le sens horizontal ( ), Aligner les bords droits ( ).

• Choisissez une commande d'alignement dans la menu de la palette Carte-image.

Répartition de cartes-images créées d'après un outil

Vous pouvez répartir uniformément les zones de carte-image créées d'après un outil le long de l'axe vertical ou horizontal.

Pour répartir des zones de carte-image créées d'après un outil :

1 Sélectionnez les zones à répartir.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• L'outil Sélection de carte-image étant actif, cliquez sur une option de répartition dans la barre d'options : Répartir les bords supérieurs ( ), Répartir les centres dans le sens vertical ( ), Répartir les bords inférieurs ( ), Répartir les bords gauches ( ), Répartir les centres dans le sens horizontal ( ), Répartir les bords droits ( ).

• Choisissez une commande de répartition dans la menu de la palette Carte-image.

Suppression de cartes-images

Vous pouvez supprimer des zones de carte-image sélectionnées en appuyant sur la touche Retour arrière ou Suppr ou en choisissant Supprimer la(les) zone(s) de carte-image dans le menu de la palette Carte-image.

Définition d'option de carte-image (ImageReady)

Vous pouvez indiquer un nom, un URL, un cadre cible et le texte Alt d'une zone de carte-image dans la palette carte-image.

Pour changer le nom d'une zone de carte-image :

1 Sélectionnez une zone.

2 Dans la palette Carte-image, entrez un nouveau nom dans la zone de texte Nom.

Pour préciser les options de lien d'une zone de carte-image :

1 Sélectionnez une zone.

2 Dans la palette Carte-image, entrez un URL pour le lien ou choisissez un URL existant dans le menu déroulant. Vous pouvez entrer un URL relatif ou complet. Dans ce dernier cas, veillez à inclure http:// (par exemple, entrez http://www.adobe.com, au lieu de www.adobe.com). Pour de plus amples informations sur l'utilisation d'URL relatifs et complets, consultez une documentation sur HTML (sur papier ou sur le Web).

3 Dans la palette Carte-image, entrez le nom d'un cadre cible dans la zone de texte Cible ou choisissez une option dans le menu déroulant. Un nom de cadre doit correspondre à une image précédemment définie dans le fichier HTML du document. Lorsqu'un utilisateur clique sur le lien, le fichier indiqué est affiché dans la nouvelle image :

• _blank, pour afficher le fichier lié dans une nouvelle fenêtre, tout en conservant la fenêtre d'origine du navigateur ouverte.

• _self, pour afficher le fichier lié dans la même image que le fichier d'origine.

• _parent, pour afficher le fichier lié dans son propre cadre d'image parent d'origine. Utilisez cette option si le document HTML contient des images et que l'image actuelle est un enfant. Le fichier lié est affiché dans l'image parente actuelle.

• _top, pour remplacer toute la fenêtre du navigateur par le fichier lié, en supprimant toutes les images actuelles.

Remarque : *pour de plus amples informations sur les images, consultez une documentation sur HTML (sur papier ou sur le Web).*

4 Dans la palette Carte-image, entrez le texte d'une balise Alt dans la zone de texte Alt. Le texte Alt apparaît à la place de la zone de carte-image dans les navigateurs non graphiques. Dans la plupart des navigateurs, il apparaît aussi si l'utilisateur place la souris sur la zone de carte-image.

Sélection d'un type de carte-image (ImageReady)

ImageReady permet de créer des cartes-images côté client et côté serveur. Dans les cartes-images côté client, les liens sont interprétés par le navigateur lui-même. Dans les cartes-images côté serveur, les liens sont interprétés par le serveur. Comme les cartes-images côté client n'ont pas besoin de contacter le serveur pour fonctionner, elles sont souvent accessibles beaucoup plus rapidement. Par défaut, ImageReady enregistre les cartes-images comme images côté client.

Important : *il est impossible de créer des cartes-images côté serveur lorsque les images comportent plusieurs tranches.*

Le type de carte-image est sélectionné dans la boîte de dialogue Paramètres de sortie (voir la section « Définition des options de sortie HTML », page 349). Si vous sélectionnez une carte-image côté serveur, ImageReady génère un fichier séparé en fonction de l'option serveur sélectionnée. Cependant, vous devez modifier le chemin d'accès à ce fichier dans votre fichier HTML.

Utilisation de transformations par souris (ImageReady)

Vous utilisez la palette Transformation par souris, conjointement à la palette Calques, pour ajouter des effets de transformation par souris à une page Web. Vous pouvez afficher une animation comme état de transformation par souris ou créer des transformations secondaires par lesquelles le déplacement d'une souris sur une zone entraîne une modification de l'image dans une autre zone. ImageReady ajoute du code JavaScript au fichier HTML obtenu pour définir les états de transformation par souris.

Remarque : *avec les transformations par souris, il est important de prévisualiser les images dans un navigateur Web pour vous assurer que votre document fonctionnera correctement pour les utilisateurs sur le Web. Par ailleurs, n'oubliez pas que l'aspect des images varie selon les systèmes d'exploitation.*

A propos des transformations par souris

Une *transformation par souris* est un effet Web dans lequel différents états d'une image apparaissent lorsqu'un internaute effectue une opération à l'aide de la souris (par exemple, glisser ou cliquer) sur une zone de la page Web. Un *état* est défini par une configuration particulière de la palette Calques, notamment par l'emplacement du calque, les styles et d'autres options de mise en forme.

Vous utilisez une tranche ou une zone de carte-image pour définir la zone active dans laquelle a lieu une transformation par souris. Par défaut, toute tranche ou zone de carte-image possède un état : l'état Normal. Cet état correspond à l'aspect d'une image lorsqu'elle est chargée pour la première fois dans un navigateur Web et n'a encore subi aucun effet de transformation par souris. Lorsque vous ajoutez un nouvel état à la transformation par souris, vous prenez un instantané de la tranche ou de la zone de

carte-image dans son état antérieur. Vous pouvez alors utiliser la palette Calques pour apporter des modifications à l'image dans son nouvel état. Vous pouvez aussi ajouter une animation à un état de transformation par souris.



La palette Transformation par souris avec trois états. La bordure sombre qui entoure la vignette du milieu indique que l'état Sur est sélectionné.

Lorsque vous enregistrez une image comportant des états de transformation par souris comme page Web, chaque état est enregistré dans un fichier d'image distinct. Par défaut, les noms attribués aux états de transformation par souris sont formés du nom de la tranche correspondante associé à l'action de la souris qui déclenche l'état de transformation. Lorsque vous renommez une tranche, les états de transformation par souris de cette tranche sont également renommés.

Utilisation de calques dans les transformations par souris

La manipulation des calques est un aspect essentiel de la création de transformations par souris. En effet, le placement du contenu d'une image devant subir une transformation sur son propre calque permet d'utiliser les commandes et options de la palette Calques pour créer des effets de transformation par souris. Lors de la création de transformations par souris ou d'animations, certaines modifications apportées à un calque n'influent que sur l'état ou le bloc actif, tandis que d'autres portent sur tous les états ou blocs (voir la section « Utilisation de calques pour modifier les images », page 306).

Pour une transformation par souris, utilisez une tranche créée d'après un calque. Il est recommandé de procéder ainsi, car les dimensions du contenu d'un calque sont susceptibles de changer au cours d'une transformation par souris, or les tranches créées d'après un calque s'adaptent automatiquement pour englober les nouveaux pixels. Toutefois, n'utilisez pas de tranche créée d'après un calque lorsque vous prévoyez de déplacer ce calque sur une zone importante de l'image au cours d'une animation, car les dimensions de la tranche risquent d'être beaucoup trop grandes (voir la section « Création de tranches d'après un calque », page 273).

Vous pouvez utiliser des styles de calque pour créer des effets de transformation par souris instantanés. Lors de la manipulation de tranches créées d'après un calque, vous pouvez aussi enregistrer la série d'états en tant que style de transformation par souris (voir la section « Application et création de styles de transformation par souris », page 296).

Utilisation de la palette Transformation par souris

Vous utilisez la palette Transformation par souris pour créer et définir les options des états de transformation par souris. La palette Transformation par souris affiche des vignettes pour chaque état d'une transformation. Le premier état de la palette est toujours l'état Normal.

Pour modifier l'affichage des vignettes des états de transformation par souris :

1 Choisissez Options de palette dans le menu de la palette Transformation par souris.

2 Sélectionnez une taille de vignette.

3 Dans la zone Affichage des vignettes, définissez le contenu de la vignette :

• Tranche active, pour n'afficher que la tranche active dans la vignette.

• Document entier, pour afficher l'image entière dans la vignette. Cette vue est utile pour créer un effet de transformation par souris secondaire.

4 Cliquez sur OK.

Pour sélectionner une tranche ou une zone de carte-image dans la palette Transformation par souris :

Choisissez une tranche ou une zone de carte-image dans le menu déroulant situé dans le coin inférieur gauche de la palette.

Création d'états de transformation par souris

Lorsque vous créez un état de transformation par souris, vous sélectionnez une action de souris qui active l'état en question (sauf pour le premier état d'une transformation, qui est toujours l'état Normal).

Pour créer un état de transformation par souris :

1 Sélectionnez la tranche ou la zone de carte-image à laquelle vous voulez ajouter la transformation par souris.

Remarque : *lors de la création d'une tranche ou d'une zone de carte-image pour une transformation par souris, utilisez une tranche ou un zone de carte-image créée d'après un calque. Il est recommandé de procéder ainsi, car les dimensions du contenu d'un calque sont susceptibles de changer au cours d'une transformation par souris.*

2 Dans la palette Transformation par souris, créez un nouvel état :

• Cliquez sur le bouton Nouvel état (◱) au bas de la palette.

• Choisissez Nouvel état dans le menu de la palette Transformation par souris.

Le nouvel état de transformation par souris est identique à l'état qui le précède immédiatement, jusqu'à ce que vous modifiiez l'image à l'aide de la palette Calques.

3 Utilisez l'état de transformation par souris par défaut attribué par ImageReady ou sélectionnez un état dans le menu déroulant au-dessus de la vignette de transformation par souris :

• Sur, pour définir l'état de transformation par souris lorsque l'internaute survole la tranche ou la zone de carte-image avec la souris sans que le bouton soit enfoncé. L'option Sur est automatiquement sélectionnée comme deuxième état de transformation par souris.

• Bas, pour définir l'état de transformation par souris lorsque l'internaute enfonce le bouton de la souris sur la tranche ou la zone de carte-image. Cet état persiste tant que l'internaute maintient le bouton enfoncé sur la zone.

• Clic, pour définir l'état de transformation par souris lorsque l'internaute clique avec la souris sur la tranche ou la zone de carte-image. Cet état apparaît lorsque l'internaute fait cliquer la souris et persiste jusqu'à ce qu'il active un autre état de transformation par souris.

• Extérieur, pour définir l'état de transformation par souris lorsque l'internaute fait glisser la souris en dehors de la tranche ou de la zone de carte-image. C'est l'état Normal qui assure généralement cette fonction.

• Haut, pour définir l'état de transformation par souris lorsque l'internaute relâche le bouton de la souris sur la tranche ou la zone de carte-image. C'est l'état Sur qui assure généralement cette fonction.

Remarque : *les clics et double-clics peuvent être traités différemment selon les navigateurs Web ou les versions d'un navigateur. Par exemple, certains navigateurs laissent la tranche dans l'état Clic après un clic et dans l'état Haut après un double-clic ; d'autres n'utilisent l'état Haut que comme transition vers l'état Clic, que l'utilisateur clique une seule fois ou deux fois. Pour garantir le bon fonctionnement de votre page Web, veillez à prévisualiser les transformations par souris dans divers navigateurs Web.*

• Personnalisé, pour définir un nouvel état de transformation par souris. Vous devez créer le code JavaScript et l'ajouter au fichier HTML de la page Web pour que l'option de transformation par souris Personnalisé fonctionne. Pour de plus amples informations, reportez-vous à un manuel JavaScript.

• Sans, pour conserver l'état actuel de l'image en vue d'une utilisation ultérieure comme état de transformation par souris. Un état désigné comme Sans ne sera pas affiché sur la page Web.

Le menu déroulant Etats de transformation par souris n'affiche que les états qui n'ont pas encore été utilisés pour la tranche ou la zone de carte-image sélectionnée (à l'exception des états Sans et Personnalisé, qui sont toujours disponibles et peuvent être utilisés à plusieurs reprises). Vous pouvez redéfinir les états de transformations par souris au fur et à mesure que vous travaillez (à l'exception de l'état Normal).

4 Modifiez l'image pour l'état de transformation par souris en utilisant la palette Calques.

Prévisualisation d'états de transformation par souris

Vous pouvez prévisualiser les états de transformation par souris directement dans la fenêtre de document ImageReady en passant en mode d'aperçu de transformation par souris. Cet aperçu est conforme à Internet Explorer 5.0 pour Windows. Pour prévisualiser l'effet de transformation par souris dans le navigateur Web par défaut de votre ordinateur, cliquez sur le bouton Aperçu dans le navigateur par défaut dans la boîte à outils (voir la section « Prévisualisation d'une image dans un navigateur », page 84).

Pour utiliser le mode d'aperçu de la transformation par souris :

1 Cliquez sur le bouton Aperçu de la transformation par souris () dans la boîte à outils ou sur le bouton Exécuter () dans la palette Transformation par souris.

2 Dans la fenêtre de document, effectuez l'opération qui active l'état de transformation par souris. Par exemple, placez la souris sur la tranche ou la zone de carte-image transformée par souris pour prévisualiser l'état Sur. Cliquez ensuite sur la tranche ou la zone de carte-image pour prévisualiser l'état Clic.

Pour quitter le mode d'aperçu de la transformation par souris :

Sélectionnez n'importe quel outil dans la boîte à outils (y compris le bouton Aperçu de la transformation par souris) ou cliquez sur le bouton Exécuter dans la palette Transformation par souris.

Ajout d'animations aux états de transformation par souris

Vous utilisez la palette Animation, conjointement à la palette Transformation par souris, pour ajouter une animation à un état de transformation par souris.

Lorsque vous manipulez une tranche ou une zone de carte-image créée d'après un calque, le déplacement du calque dans l'état Normal entraîne son déplacement dans chaque état de transformation par souris. Cependant, le déplacement du calque dans un état de transformation par souris autre que l'état Normal replace le calque uniquement dans l'état actuel.

Pour ajouter une animation à un état de transformation par souris :

1 Dans la palette Transformation par souris, créez un nouvel état de transformation ou sélectionnez la vignette d'un état dans lequel vous voulez afficher une animation.

2 Dans la palette Animation, créez des images pour l'animation (voir la section « Création d'animations », page 301).

Remarque : *l'ajout d'une animation à l'état Normal entraîne le déclenchement de cette animation lorsque l'image est chargée dans un navigateur Web.*

Application et création de styles de transformation par souris

Les styles simplifient la création de transformation par souris en vous permettant, d'un simple clic, de transformer un calque en effet de transformation par souris. Un style comprend tous les attributs d'une transformation par souris, y compris ses états et ses effets de calque. Lorsque vous appliquez un style de transformation par souris à un calque, celui-ci devient une tranche créée d'après un calque.

Pour appliquer un style de transformation par souris à un calque :

1 Sélectionnez un calque dans la palette Calques.

2 Choisissez Fenêtre > Afficher Styles ou cliquez sur l'onglet de la palette Styles, pour afficher cette palette.

3 Cliquez sur la vignette du style de transformation par souris à appliquer. Les vignettes des styles comportent un triangle dans leur coin supérieur gauche.

Pour créer un style de transformation par souris :

1 Créez ou sélectionnez une tranche créée d'après un calque (voir la section « Création de tranches d'après un calque », page 273).

Remarque : *vous devez utiliser une tranche créée d'après un calque pour créer un style de transformation par souris.*

2 Dans la palette Transformation par souris, créez les états de votre choix. Appliquez les effets à chaque état en utilisant les styles prédéfinis de la palette Styles ou en définissant manuellement des effets de calque dans la palette Calques.

3 Dans la palette Styles, cliquez sur le bouton Nouveau style ( ), ou choisissez Nouveau style dans le menu de la palette.

4 Donnez un nom au style, définissez ses options, puis cliquez sur OK. Il faut sélectionner l'option Inclure les états de transformation par souris pour créer un style de transformation par souris.

Le nouveau style apparaît dans la palette Styles. L'aperçu des vignettes affiche les effets dans l'état Normal.

Correspondance des calques aux états de transformation par souris

Lorsque vous utilisez les commandes de la palette Calques pour créer les effets d'un état de transformation par souris, les modifications ne s'appliquent qu'à l'état actif. Cependant, vous pouvez utiliser la palette Transformation par souris pour appliquer les modifications des calques à tous les états d'une transformation ou à tous les états associés à une image. Pour de plus amples informations sur la manipulation de calques lors de la création de transformations par souris, voir la section « Utilisation de calques pour modifier les images », page 306.

Pour faire correspondre les modifications des calques aux états de transformation par souris :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque qui contient l'élément à faire correspondre aux états.

2 Choisissez une option dans le menu de la palette Transformation par souris :

- Faire correspondre le calque à tous les états, pour appliquer les attributs du calque dans l'état sélectionné à tous les états de la transformation actuelle.
- Faire correspondre le calque à toutes les transformations par souris, pour appliquer les attributs du calque dans l'état sélectionné à tous les états de toutes les transformations par souris associées à l'image actuelle.

Copie et collage d'états de transformation par souris

Vous pouvez copier un état de transformation par souris et le coller dans un autre état de la transformation actuelle ou dans un état d'une autre transformation par souris. Les calques de l'état source remplacent les calques de l'état de destination.

Vous pouvez aussi copier des images depuis la palette Animation et les coller dans la palette Transformation par souris en tant qu'états ou copier des états depuis la palette Transformation par souris et les coller dans la palette Animation en tant qu'images.

Remarque : *les commandes Copier des palettes Animation et Transformation par souris utilisent un presse-papiers interne qui leur est réservé. Ainsi, la copie d'images ou d'états de transformation par souris ne vient pas écraser le contenu du presse-papiers principal de ImageReady.*

Pour copier et coller des états de transformation par souris :

1 Sélectionnez un état de transformation par souris, puis choisissez Copier l'état de transformation par souris dans le menu de la palette Transformation par souris.

2 Sélectionnez l'état de transformation par souris dans lequel coller l'état copié :

• Sélectionnez un état dans la transformation actuelle.

• Ouvrez ou affichez une autre transformation, puis sélectionnez un état.

3 Choisissez Coller l'état de transformation par souris dans le menu de la palette Transformation par souris.

Suppression d'états de transformation par souris

Vous pouvez supprimer des états individuels ou tous les états d'une transformation par souris.

Pour supprimer des états de transformation par souris :

• Pour supprimer un état, sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton Corbeille ( ) dans la palette Transformation par souris ou choisissez Supprimer l'état dans le menu de la palette Transformation par souris.

• Pour supprimer tous les états d'une transformation par souris, choisissez Supprimer la transformation par souris dans le menu de la palette Transformation par souris.

Création de galeries de photos Web (Photoshop)

Vous utilisez la commande Galerie Web Photo pour générer automatiquement une galerie de photos Web à partir d'une série d'images. Une galerie est un site Web formé d'une page d'accueil présentant des images miniatures et de pages de galerie contenant des images en taille réelle. Chaque page contient des liens permettant aux visiteurs de naviguer sur le site. Par exemple, lorsqu'un visiteur clique sur une image miniature sur la page d'accueil, une page de galerie contenant l'image correspondante en taille réelle est chargée.

Photoshop offre divers styles de galerie, que vous pouvez sélectionner à l'aide de la commande Galerie Web Photo. Si vous êtes un utilisateur chevronné connaissant bien HTML, vous pouvez aussi personnaliser un style en éditant une série de fichiers modèles HTML ou créer un nouveau style.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Personnalisation et création des styles de galerie de photos Web (Photoshop) » dans l'aide en ligne.

Pour créer une galerie de photos Web :

1 Choisissez Fichier > Automatisation > Galerie Web Photo.

2 Dans la zone Fichiers, cliquez sur Source. Sélectionnez ensuite le dossier contenant les images devant figurer dans la galerie, puis cliquez sur OK. Sélectionnez Inclure les sous-répertoires pour inclure les images contenues dans les éventuels sous-dossiers du dossier sélectionné.

3 Cliquez sur Destination. Sélectionnez ensuite le dossier de destination devant contenir les images et les pages HTML de la galerie, puis cliquez sur OK.

4 Dans le menu déroulant Styles, choisissez le style de la galerie. Un aperçu de la page d'accueil dans le style choisi apparaît dans la boîte de dialogue.

5 Pour définir les options de la bannière qui figure sur chaque page de la galerie, choisissez Bannière dans le menu déroulant Options. Procédez ensuite comme suit :

- Dans le champ Nom du site, entrez le titre de la galerie.
- Dans le champ Photographe, entrez le nom de la personne ou de l'organisation qui a réalisé les photos de la galerie.
- Dans le champ Date, entrez la date devant apparaître sur chaque page de la galerie. Par défaut, Photoshop utilise la date du jour.
- Dans les menus déroulants Police et Corps, choisissez les options du texte de la bannière.

6 Pour définir les options des pages de la galerie, choisissez Images galerie dans le menu déroulant Options. Procédez ensuite comme suit :

- Dans la zone Taille du cadre, entrez la largeur en pixels du cadre entourant l'image.
- Pour que Photoshop redimensionne les images source avant de les placer dans les pages de la galerie, sélectionnez Redimensionner les images. Choisissez ensuite une option de taille d'image dans le menu déroulant ou entrez une taille en pixels. Sous Qualité JPEG, choisissez une option dans le menu déroulant, entrez une valeur entre 0 et 12 ou faites glisser le curseur. Une valeur supérieure donne une meilleure qualité d'image mais une taille de fichier plus élevée.

7 Pour définir les options de la page d'accueil, choisissez Vignettes galerie dans le menu déroulant Options. Procédez ensuite comme suit :

- Dans la section Légende, sélectionnez Nom du fichier pour afficher le nom du fichier sous chaque vignette.
- Sélectionnez Informations sur le fichier pour afficher le texte de la légende issu de la boîte de dialogue Informations sous chaque vignette et dans chaque page de la galerie. Pour de plus amples informations, voir la section « Ajout d'un titre et d'informations de copyright dans un fichier HTML », page 351.
- Dans les menus déroulants Police et Corps, choisissez les options du texte de la vignette.
- Dans le menu déroulant Taille, choisissez une option de taille de vignette dans le menu déroulant ou entrez la valeur en pixels de la largeur de chaque vignette.
- Dans les zones Colonnes et Rangées, entrez le nombre de colonnes et de rangées à utiliser pour afficher les vignettes sur la page d'accueil. Cette option ne s'applique pas aux galeries qui utilisent le style Image horizontale ou Image verticale.
- Dans la zone Taille du cadre, entrez la largeur en pixels du cadre entourant chaque vignette.

8 Pour définir les options de couleur des éléments de la galerie, choisissez Couleurs personnalisées dans le menu déroulant Options. Pour changer la couleur d'un élément particulier, cliquez sur sa case de nuance, puis sélectionnez une nouvelle couleur à l'aide du Sélecteur de couleurs. L'option Fond permet de modifier la couleur de fond de chaque page. L'option Bannière permet de changer la couleur de fond de la bannière.

9 Cliquez sur OK pour créer la galerie.

Photoshop place les fichiers HTML et JPEG suivants dans votre dossier de destination :

- La page d'accueil de la galerie, appelée index.htm. Ouvrez ce fichier dans un navigateur Web quelconque pour prévisualiser votre galerie.
- Les images JPEG dans un sous-dossier images.
- Les pages HTML dans un sous-dossier pages.
- Les vignettes JPEG dans un sous-dossier vignettes.


11



Chapitre 11 : Création d'animations (ImageReady)

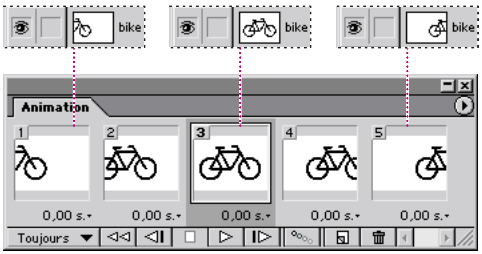
Adobe ImageReady est un outil puissant et facile à utiliser qui vous permet de créer des animations à images multiples à partir d'un document unique.

Avec les palettes Calques et Animations, vous pouvez créer, modifier, copier, coller et réorganiser les images d'une séquence. Vous pouvez utiliser la puissante fonction Trajectoire afin de créer rapidement de nouvelles images qui modifient l'opacité, la position ou les effets d'un calque, puis créer l'illusion d'un élément unique dans une image animée ou un fondu. Vous pouvez également optimiser l'animation, définir la boucle et répéter les options pour l'exécution, et aplatir les images des calques. Le nombre d'images que vous pouvez créer est uniquement limité par la quantité de mémoire disponible pour ImageReady dans votre système.

A propos de l'animation

Une animation est une séquence d'*images* affichées dans le temps. Chaque image diffère très légèrement de la précédente, créant une illusion de mouvement lorsque les images sont visualisées en succession rapide.

Le travail avec les calques est une partie essentielle de la création d'animations dans ImageReady. Placer chaque élément d'une animation sur son propre calque permet de modifier la position et l'apparence de l'élément dans une série d'images, en utilisant les commandes et les options de la palette Calques.



L'image de la bicyclette est située sur son propre calque ; la position du calque varie dans chaque image de l'animation.

Création d'animations

Pour créer des images d'animation à partir d'une image originale multicalque, utilisez la palette Animation avec la palette Calques. Vous pouvez attribuer un délai à chaque image, utiliser la commande Trajectoire pour générer de nouvelles images et définir une boucle pour l'animation.

Gardez bien à l'esprit qu'une image peut avoir plusieurs animations associées à différents états de transformation par souris. Si, par exemple, une animation est ajoutée à l'état de transformation par souris Normal, l'animation commence lors du premier chargement de la page Web par un navigateur. Si une animation est ajoutée à un autre état de transformation par souris, l'animation ne commence que lorsque l'utilisateur Web effectue l'opération spécifiée (comme déplacer la souris ou cliquer à un certain endroit). Avant de créer une animation, vérifiez la palette Transformation par souris, afin de vous assurer que l'état voulu est bien sélectionné (voir la section « Utilisation de transformations par souris (ImageReady) », page 292).

Utilisation de la palette Animation

La palette Animation vous permet de créer, d'afficher et de définir des options pour les images d'une animation. Vous pouvez changer l'affichage en aperçu des images dans la palette Animation : l'utilisation de vignettes d'aperçu plus petites réduit l'espace requis pour la palette et permet d'afficher plus d'images.

Pour afficher la palette Animation :

Choisissez Fenêtre > Afficher l'animation ou cliquez sur l'onglet de la palette Animation.

Pour changer l'affichage en aperçu des images :

1 Sélectionnez la palette Options dans le menu de la palette Animation.

2 Sélectionnez une taille de vignette, puis cliquez sur OK.

Ajout d'images

L'ajout d'images est la première étape de la création d'une animation. Si une image est ouverte dans ImageReady, la palette Animation l'affiche comme première image d'une nouvelle animation. Chaque image que vous ajoutez débute comme duplication de l'image précédente. Vous modifiez ensuite l'image en utilisant la palette Calques.

Remarque : *créez et modifiez toujours les images en vue Originale. En vue Optimisé, les options de modification sont très limitées.*

Pour ajouter une image à une animation :

1 Pour ajouter une animation à un état de transformation par souris, sélectionnez l'état voulu dans la palette Transformation par souris (voir la section « Utilisation de la palette Transformation par souris », page 293).

2 Dans la palette Animation, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur le bouton Nouvelle image ( ).
- Sélectionnez Nouvelle image dans le menu de la palette Animation.

Sélection des images

Avant de travailler sur une image, vous devez la sélectionner en tant qu'image active. Le contenu de l'image activée apparaît dans la fenêtre de document.

Vous pouvez sélectionner plusieurs images, contiguës ou non, afin de les modifier ou de leur appliquer des commandes en tant que groupe. Lorsque plusieurs images sont sélectionnées, seule l'image active apparaît dans la fenêtre de document.

Dans la palette Animation, l'image active est indiquée par un cadre étroit (dans la sélection ombrée) autour de l'aperçu de l'image. Les images sélectionnées sont indiquées par une sélection ombrée autour des aperçus des images.

Pour sélectionner l'image active :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Dans la palette Animation, cliquez sur l'aperçu de l'image à sélectionner comme image active.
- Dans la palette Animation ou la palette Calques, cliquez sur le bouton Sélection de l'image suivante (⏵) pour sélectionner l'image suivante dans la série comme image active.
- Dans la palette Animation ou la palette Calques, cliquez sur le bouton Sélection de l'image précédente (⏴) pour sélectionner l'image précédente dans la série comme image active.
- Dans la palette Animation, cliquez sur le bouton Sélection de la première image (⏮) pour sélectionner la première image de la série comme image active.

Pour sélectionner plusieurs images :

Dans la palette Animation, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour sélectionner plusieurs images contiguës, cliquez sur une seconde image tout en maintenant la touche Maj enfoncée. La seconde image, et toutes les images entre la première et la seconde, sont ajoutées à la sélection.
- Pour sélectionner plusieurs images non contiguës, cliquez sur les images supplémentaires à ajouter à la sélection tout en appuyant sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS).
- Pour sélectionner toutes les images, choisissez Sélectionner toutes les images dans le menu de la palette Animation.

Pour désélectionner une image dans une sélection de plusieurs images :

Cliquez sur une image tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée pour la désélectionner.

Réorganisation et suppression d'images

Vous pouvez changer la position des images dans une animation et inverser l'ordre des images contiguës sélectionnées. Vous pouvez également supprimer des images sélectionnées ou l'animation entière.

Pour changer la position d'une image :

1 Sélectionnez l'image à déplacer. Tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée, cliquez pour ajouter les images à la sélection.

2 Faites glisser la sélection vers la nouvelle position.

Remarque : *si vous faites glisser plusieurs images non contiguës, les images sont placées de manière contiguë à la nouvelle position.*

Pour inverser l'ordre d'images contiguës :

1 Sélectionnez les images contiguës à inverser.

2 Choisissez Inverser les images dans le menu de la palette Animation.

Pour supprimer des images sélectionnées :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez Supprimer l'image dans le menu de la palette Animation.
- Cliquez sur le bouton Corbeille (🗑) de la palette Animation, puis cliquez sur Oui pour confirmer la suppression.
- Faites glisser la ou les images sélectionnées vers le bouton Corbeille.

Pour supprimer une animation entière :

Sélectionnez Supprimer l’animation dans le menu de la palette Animation.

Copie et collage d’images

Pour comprendre ce qui se passe lorsque vous copiez et collez une image, imaginez l’image comme une version dupliquée d’une image et possédant une configuration de calque donnée. Lorsque vous copiez une image, vous copiez la configuration des calques (notamment les paramètres de visibilité, la position et les autres attributs de chaque calque). Lorsque vous collez une image, vous appliquez cette configuration de calque à l’image de destination.

Pour copier et coller des calques entre les images :

1 Sélectionnez une ou plusieurs images.

2 Choisissez Copier l’image dans le menu de la palette Animation.

3 Sélectionnez une ou plusieurs images de destination dans l’animation active ou dans une autre animation.

4 Choisissez Coller l’image dans le menu de la palette Animation.

5 Sélectionnez un mode de collage :

• Remplacer les images, pour remplacer les images sélectionnées par les images copiées. Lorsque vous collez des images dans la même image, aucun calque n’est ajouté à l’image ; les attributs de chacun des calques existants dans les images de destination sont remplacés par ceux de chaque calque copié. Lorsque vous collez des images entre les images, de nouveaux calques sont ajoutés à l’image ; cependant, seuls les calques collés sont visibles dans les images de destination (les calques existants sont masqués).

• Coller sur la sélection, pour ajouter le contenu des images collées comme nouveaux calques de l’image. Lorsque vous collez des images dans la même image, l’utilisation de cette option double le nombre de calques de l’image. Dans les images de destination, les calques nouvellement collés sont visibles et les originaux sont masqués. Dans les images qui ne sont pas de destination, les calques nouvellement collés sont masqués.

• Coller avant la sélection ou Coller après la sélection, pour ajouter les images copiées avant ou après l’image de destination. Lorsque vous intercalez des images, de nouveaux calques sont ajoutés à l’image ; cependant, seuls les calques collés sont visibles dans les nouvelles images (les calques existants sont masqués).

6 Sélectionnez Lier les calques ajoutés pour lier les calques collés dans la palette Calques. Utilisez cette option lorsque vous devez repositionner les calques collés en tant qu’unité.

7 Cliquez sur OK.

Trajectoire d’images

Vous utilisez la commande Trajectoire pour ajouter ou modifier automatiquement une série d’images entre deux images existantes, autrement dit modifier les attributs de calque (paramètres de position, d’opacité ou d’effets) uniformément entre les nouvelles images afin de créer une illusion de mouvement. Pour réaliser un fondu sur calque, par exemple, réglez l’opacité du calque de l’image de départ sur 100 %, puis l’opacité du même calque dans l’image d’arrivée sur 0 %. Lorsque vous utilisez la fonction Trajectoire entre les deux images, l’opacité du calque est réduite uniformément au fil des nouvelles images.

La fonction Trajectoire réduit sensiblement le temps nécessaire pour créer des effets d'animation tels que les fondus ou le déplacement d'un élément dans une image. Vous pouvez modifier individuellement des images avec trajectoire après les avoir créées.



Utilisation de la fonction Trajectoire pour animer un texte déformé : spécifiez des effets déformants différents dans deux images de l'animation, puis utilisez la commande Trajectoire pour générer les images intermédiaires.

Pour créer des images en utilisant la fonction Trajectoire :

1 Pour appliquer cette fonction à un calque particulier, sélectionnez-le dans la palette Calques.

2 Sélectionnez une image ou plusieurs images contiguës.

Si vous sélectionnez une seule image, vous pouvez établir une trajectoire soit avec l'image précédente, soit avec l'image suivante. Si vous sélectionnez deux images contiguës, de nouvelles images sont ajoutées entre les deux images. Si vous sélectionnez plus de deux images, les images existantes entre la première et la dernière image sélectionnées sont altérées par l'opération Trajectoire. Si vous sélectionnez la première et la dernière image d'une animation, ces images sont traitées comme si elles étaient contiguës et les images avec trajectoire sont ajoutées après la dernière image. Cette méthode est utile lorsque l'animation est paramétrée pour former plusieurs boucles.

Remarque : *vous ne pouvez pas sélectionner d'images non contiguës pour la fonction Trajectoire.*

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur le bouton Trajectoire ( ) dans la palette Animation.

• Sélectionnez Trajectoire dans le menu de la palette Animation.

4 Spécifiez le ou les calques qui seront modifiés dans les images ajoutées :

• Tous les calques, pour modifier tous les calques dans la ou les images sélectionnées.

• Calque sélectionné, pour modifier le calque actuellement sélectionné dans la ou les images sélectionnées.

5 Spécifiez les attributs de calque qui seront modifiés :

• Position, pour modifier la position du contenu du calque dans les nouvelles images, uniformément entre les images de début et de fin.

• Opacité, pour modifier l'opacité dans les nouvelles images, uniformément entre les images de début et de fin.

• Effets, pour modifier les paramètres des effets de calque, uniformément entre les images de début et de fin.

6 Si vous avez sélectionné une seule image à l'étape choisissez où ajouter les images dans le menu Trajectoire avec :

• Image suivante, pour ajouter des images entre l'image sélectionnée et l'image suivante.

• Première image, pour ajouter des images entre la dernière image et la première. Cette option est disponible uniquement si vous sélectionnez la dernière image dans la palette Animation.

• Image précédente, pour ajouter des images entre l'image sélectionnée et l'image précédente.

• Dernière image, pour ajouter des images entre la première image et la dernière. Cette option est disponible uniquement si vous sélectionnez la première image dans la palette Animation.

7 Entrez une valeur ou utilisez la touche Flèche Haut ou Flèche Bas pour choisir le nombre d'images à ajouter. Cette option n'est pas disponible si vous avez sélectionné plus de deux images. Dans ce cas, l'opération Trajectoire modifie les images existantes entre la première et la dernière image de la sélection.

8 Cliquez sur OK.

Définition de la boucle

Les options de boucle permettent d'indiquer combien de fois la séquence d'animation sera répétée.

Pour définir la boucle :

1 Cliquez sur la case de sélection de l'option de boucle dans le coin inférieur gauche de la palette Animation.

2 Sélectionnez une option : Une fois, Toujours ou Autre.

3 Si vous avez sélectionné Autre, entrez une valeur dans la boîte de dialogue Définir le nombre de boucles, puis cliquez sur OK.

Définition d'un délai pour les images

Vous pouvez définir un *délai* (temps pendant lequel est affichée une image) pour une ou plusieurs images dans une animation. Le délai est affiché en secondes. Les fractions de secondes sont affichées sous forme décimale. Par exemple, un quart de seconde est affiché 0,25.

Pour définir un délai :

1 Sélectionnez une ou plusieurs images.

2 Dans la palette Animation, cliquez sur la valeur Délai sous l'image sélectionnée pour afficher le menu contextuel.

3 Spécifiez le délai.

- Choisissez une valeur dans le menu contextuel. La dernière valeur utilisée apparaît au bas du menu.
- Choisissez Autre, entrez une valeur dans la boîte de dialogue Définir le délai de l'image, puis cliquez sur OK.

Si vous avez sélectionné plusieurs images, une valeur de délai définie pour une image s'appliquera à toutes les images.

***Remarque :** le délai peut ne pas être exact durant l'aperçu d'une animation ImageReady. Pour un aperçu exact du délai, faites un aperçu des animations dans un navigateur.*

Utilisation des calques dans les animations

Le travail avec des calques est la clé de la création d'animations dans ImageReady. Chaque nouvelle image commence comme copie de l'image précédente. Vous modifiez cette image en ajustant ses calques. Vous pouvez appliquer des changements de calque sur une seule image, un groupe d'images ou l'animation entière.

Utilisation de calques pour modifier les images

Les informations contenues dans cette section s'appliquent aux états de transformation par souris ainsi qu'aux images d'animation.

Lorsque vous travaillez avec des calques dans une image, vous pouvez créer ou copier des sélections dans le calque, régler la couleur et la teinte, changer l'opacité, le mode fusion et la position du calque, ajouter des effets de calque et effectuer des tâches d'édition comme vous le feriez avec les calques de n'importe quelle image. Il est très simple d'utiliser des attributs de calque pour créer des effets d'animation, et cela permet d'enregistrer un fichier animation au format Photoshop pour toute modification ultérieure.

Retenez que certaines modifications effectuées sur les calques agissent seulement sur l'image active, tandis que d'autres s'appliquent à toutes les images.

Modifications spécifiques aux images Affectent uniquement les images sélectionnées dans la palette Animation. Les modifications effectuées sur un calque en utilisant les options et les commandes de la palette Calques (notamment l'opacité, le mode de fusion, la visibilité, la position et les effets d'un calque) sont spécifiques aux images.

Modifications globales Affectent toutes les images d'une animation. Les modifications effectuées sur les valeurs de pixel d'un calque, en utilisant des outils de dessin et d'édition, des commandes de réglage des couleurs et des teintes, des filtres, du texte et autres commandes d'édition d'images, agissent sur toutes les images qui contiennent ce calque.

Lorsque vous travaillez avec des masques de fusion et des masques de calque, tout changement de position, d'état (activé ou désactivé) et d'état de liaison est spécifique aux images, tandis que les modifications de contenu pixel ou vecteur affectent toutes les images.

Ajout de calques aux images

Lorsque vous créez un nouveau calque, il est visible dans toutes les images d'une animation. Pour masquer un calque dans une image spécifique, sélectionnez l'image dans la palette Animation, puis masquez le calque dans la palette Calques.

Vous pouvez utiliser l'option Ajouter un calque aux nouvelles images afin d'ajouter automatiquement un nouveau calque à l'image à chaque fois que vous créez une image. Le nouveau calque est visible dans la nouvelle image mais masqué dans les autres images. Cette option vous permet de gagner du temps lors de la création d'une animation qui nécessite l'ajout d'un nouvel élément visuel à chaque image.

Pour ajouter un nouveau calque chaque fois que vous créez une image :

Choisissez Ajouter un calque aux nouvelles images dans le menu de la palette Animation. La coche indique que l'option est activée.

Affichage et masquage des calques des images

Lorsque vous affichez ou masquez un calque dans une image, la visibilité du calque change pour cette image uniquement. Si, par exemple, vous utilisez une image à plusieurs calques pour créer une animation à trois images, et que vous masquez le calque supérieur de la seconde image, ce calque est toujours visible dans la première image et la troisième.

Correspondance des calques dans toutes les images

Lorsque vous utilisez les commandes de la palette Calques pour modifier un calque, les modifications s'appliquent uniquement à l'image sélectionnée. Pour appliquer les modifications du calque à toutes les images d'une animation, utilisez la commande Faire correspondre le calque à toutes les images.

Vous pouvez également utiliser la commande Coller les images pour appliquer les modifications du calque à d'autres images (voir la section « Copie et collage d'images », page 304).

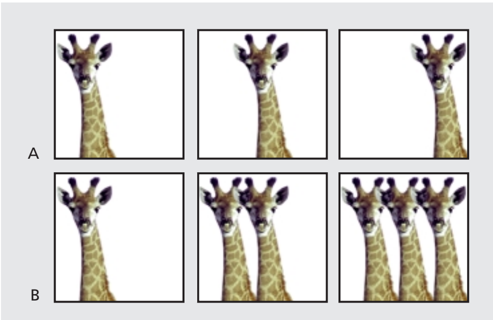
Pour faire correspondre les modifications du calque à toutes les images :

1 Dans la palette Calques, sélectionnez le calque contenant l'élément à faire correspondre aux images.

2 Dans le menu de la palette Animation, choisissez Faire correspondre le calque à toutes les images. Les attributs de calque pour l'image sélectionnée sont appliqués à toutes les images de l'animation.

Définition de la méthode de disposition de l'image

La méthode de disposition de l'image indique s'il faut supprimer l'image actuelle avant d'afficher l'image suivante. Vous sélectionnez une méthode de disposition lorsque vous travaillez avec des animations qui contiennent un fond transparent, afin de définir si l'image actuelle sera visible à travers des zones transparentes de l'image suivante.



A. *Image à fond transparent avec l'option Restaurer au fond*
B. *Image à fond transparent avec l'option Ne pas supprimer*

L'icône Méthode de disposition indique si l'image est définie avec Ne pas supprimer ( ) ou Restaurer au fond ( ). Aucune icône n'apparaît lorsque la méthode de disposition est Automatique.

Pour choisir une méthode de disposition :

1 Sélectionnez une ou plusieurs images pour lesquelles vous souhaitez choisir une méthode de disposition.

2 Cliquez avec le bouton droit (Windows) ou cliquez tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) sur l'aperçu de l'image pour afficher le menu contextuel Méthode de disposition.

3 Choisissez une méthode de disposition :

• Automatique pour déterminer automatiquement une méthode de disposition pour l'image actuelle, supprimant l'image actuelle si la suivante contient un calque transparent. Pour la plupart des animations, l'option Automatique donne le résultat escompté, c'est pourquoi elle est sélectionnée par défaut.

Remarque : *choisissez l'option de disposition Automatique lorsque vous utilisez l'option d'optimisation Suppression des pixels redondants, afin d'activer ImageReady pour préserver les images qui contiennent des zones transparentes.*

• Ne pas supprimer, pour préserver l'image actuelle tandis que l'image suivante est ajoutée à l'affichage. L'image actuelle (et les précédentes) peuvent apparaître au travers des zones transparentes de l'image suivante. Pour avoir un aperçu précis d'une animation en utilisant l'option Ne pas supprimer, affichez un aperçu de l'animation dans un navigateur.

• Restaurer au fond, pour supprimer l'image actuelle d'affichage avant que l'image suivante ne soit affichée. Une seule image est affichée à la fois à quelque moment que ce soit (et l'image actuelle n'apparaîtra pas au travers des zones transparentes de l'image suivante).

Aplatissement des images dans des calques

Vous pouvez aplatir des images d'animation dans des calques. Un seul calque composite est créé pour chaque image, et contient tous les calques de cette image. Les calques originaux de l'image sont masqués mais préservés (les calques originaux sont disponibles s'ils sont nécessaires pour une autre image).

Remarque : *si vous enregistrez une animation au format GIF, les images de l'animation sont aplaties et les calques originaux sont perdus. Enregistrez le fichier original au format Photoshop, afin de préserver les calques pour toute modification ultérieure.*

Pour aplatir les images dans des calques :

Dans le menu de la palette Animation, choisissez Aplatir les images dans des calques.

Affichage des animations

L'affichage d'une animation permet d'obtenir un aperçu des images en séquences programmées. Vous pouvez afficher un aperçu de l'animation dans ImageReady ou dans un navigateur Web.

Pour afficher une animation dans ImageReady :

1 Cliquez sur le bouton de lecture (▷) dans la palette Animation. L'animation s'affiche dans la fenêtre de document. L'animation est répétée indéfiniment, à moins que vous ne spécifiiez une autre valeur de répétition dans la boîte de dialogue Options de lecture (voir la section « Définition de la boucle », page 306).

2 Pour arrêter l'animation, cliquez sur le bouton d'arrêt (□).

3 Pour revenir en arrière dans l'animation, cliquez sur le bouton Sélection de la première image (◁◁).

Pour afficher une animation dans un navigateur :

1 Cliquez sur l'outil Aperçu dans le navigateur par défaut ( ), ( ) dans la boîte à outils ou choisissez Fichier > Aperçu dans, puis sélectionnez un navigateur dans le sous-menu.

2 Utilisez les commandes Arrêter et Recharger du navigateur pour arrêter ou exécuter de nouveau l'animation.

Optimisation des animations

Vous pouvez appliquer des paramètres d'optimisation aux images animées tout comme vous le feriez sur des images non animées (voir la section « Optimisation des images », page 320). Optimisez toujours une animation au format GIF, car il s'agit du seul format dans ImageReady qui prend en charge l'affichage d'images animées sur le Web.

***Remarque :** vous pouvez optimiser une image qui contient une animation au format JPEG ou PNG, mais ces formats ne prennent pas en charge l'animation. Les pages Web ainsi obtenues affichent uniquement la première image de l'animation.*

Outre les options d'optimisation standard pour le format GIF, vous pouvez optimiser des images de façon à n'inclure que les zones qui changent à chaque image. Cela réduit considérablement la taille du fichier GIF animé. ImageReady applique également une technique de tramage spéciale aux animations, afin de garantir l'uniformité des motifs de tramage dans toutes les images et d'éviter les papillotements durant la lecture. En raison de ces fonctions supplémentaires d'optimisation, ImageReady prend parfois plus de temps pour l'optimisation d'un GIF animé que pour l'optimisation d'un fichier GIF standard.

Pour optimiser une image animée :

1 Sélectionnez Optimiser l'animation dans le menu de la palette Animation.

2 Définissez les options suivantes :

• Cadre de sélection, pour recadrer chaque image dans la zone qui a été modifiée depuis l'image précédente. Les fichiers animation créés en utilisant cette option sont plus petits, mais sont incompatibles avec les éditeurs GIF qui ne prennent pas en charge cette option. Cette option, sélectionnée par défaut, est celle recommandée.

• Suppression de pixels redondants, pour rendre transparents tous les pixels d'une image qui sont identiques par rapport à l'image précédente. Cette option, sélectionnée par défaut, est celle recommandée. L'option Transparence dans la palette Optimiser doit être sélectionnée pour que la suppression des pixels redondants s'opère (voir la section « Réalisation d'images transparentes et avec détourage », page 339).

Important : *choisissez la méthode de disposition de l'image Automatique lorsque vous utilisez l'option Suppression de pixels redondants (voir la section « Définition de la méthode de disposition de l'image », page 308).*

3 Cliquez sur OK.

4 Appliquez les paramètres d'optimisation, comme indiqué dans la section « Optimisation des images », page 320.

Lorsque vous optimisez les couleurs d'une animation, utilisez les palettes Adaptative, Perceptive ou Sélective. Cela garantit l'uniformité des couleurs dans toutes les images (voir la section « Génération d'une table des couleurs », page 330).

Affichage des images animées dans Photoshop

Lorsque vous ouvrez un fichier contenant une animation dans Photoshop, seule l'image qui était sélectionnée lors de l'enregistrement du fichier dans ImageReady est affichée. Vous ne pouvez pas modifier séparément les images de l'animation, lire l'animation ou l'enregistrer comme GIF animé.

Si vous ajoutez un nouveau calque au fichier dans Photoshop, le calque est ajouté à toutes les images de l'animation. Cependant, le nouveau calque n'apparaît dans l'image sélectionnée que lorsque vous rouvrez le fichier dans ImageReady. Si vous changez l'ordre d'empilement des calques dans Photoshop, l'ordre d'empilement des calques sera modifié lorsque vous rouvrirez le fichier dans ImageReady.

Enregistrement des animations

Vous pouvez enregistrer une animation en tant que série de fichiers GIF ou en tant que séquence QuickTime™.

Enregistrement d'animations en tant que GIF animés

Les animations que vous voyez dans un navigateur Web sont appelées *GIF animés*. Lorsque vous enregistrez un document optimisé contenant une animation, vous pouvez choisir de générer un fichier HTML contenant un code pour l'affichage des GIF animés dans une page Web. La page Web obtenue peut seulement contenir le GIF animé ou des fonctions Web supplémentaires, telles que les liens et les transformations par souris, suivant le document source.

Pour enregistrer une animation en tant que GIF animé :

1 Optimisez l'animation, comme indiqué dans la section « Optimisation des animations », page 309.

2 Enregistrez l'image, comme indiqué dans la section « Enregistrement des images optimisées », page 347.

Enregistrement des animations en tant que séquences QuickTime

Vous pouvez enregistrer une animation en tant que séquence QuickTime. Le fichier obtenu peut être affiché dans un lecteur QuickTime et être ouvert dans d'autres applications prenant en charge le format de séquence QuickTime.

Pour enregistrer une animation en tant que séquence QuickTime :

1 Choisissez Fichier > Exporter l'original.

2 Sélectionnez Séquence QuickTime dans le menu de format.

Remarque : *sous Windows, le format Séquence QuickTime n'est disponible que si QuickTime est installé sur votre ordinateur.*

3 Entrez un nom de fichier, puis choisissez l'emplacement de ce fichier.

4 Cliquez sur Enregistrer.

5 Si vous le souhaitez, réglez les paramètres de compression, puis cliquez sur OK.

Ouverture et importation de fichiers en tant qu'animations

Vous pouvez utiliser les fonctions d'animation dans ImageReady pour modifier des GIF animés, des fichiers multicalques Photoshop et des séquences QuickTime.

Ouverture des GIF animés

Vous pouvez ouvrir un GIF animé existant dans ImageReady en utilisant la commande Fichier > Ouvrir. Le fichier est ouvert comme une pile de calques. Chaque calque correspond à une image. Dans chaque image, le calque pour cette image est visible et ceux pour les autres images sont masqués.

L'ouverture des fichiers GIF animés existant dans ImageReady permet principalement l'application des paramètres d'optimisation aux fichiers. La structure « un calque par image » des fichiers GIF animés importés peut rendre difficiles les modifications des images d'animation.

Ouverture de fichiers Photoshop en tant qu'animations

Vous pouvez facilement créer des GIF animés à partir d'images « un calque par image » existantes au format de fichier Adobe Photoshop ou à partir d'un groupe d'images à calque unique.

Vous pouvez faire de chaque calque, dans un fichier multicalquesPhotoshop, une image séparée dans la palette Animation. Les calques sont placés dans la palette Animation dans leur ordre d'empilement, avec le calque du bas qui devient la première image.

Vous pouvez également importer un dossier de fichiers et utiliser chaque fichier comme une image dans ImageReady. Les fichiers peuvent être dans n'importe quel format pris en charge par ImageReady. Chaque fichier devient une image dans la palette Animation. Les fichiers sont placés dans la palette Animation par ordre alphabétique, selon le nom de fichier d'image.

Pour ouvrir un fichier multicalquesPhotoshop en tant qu'images :

1 Choisissez Fichier > Ouvrir puis sélectionnez le fichier Photoshop à ouvrir.

2 Sélectionnez Créer des images à partir de calques dans le menu de la palette Animation.

Chaque calque de l'image apparaît comme une image dans la palette Animation. Le calque du bas dans l'image Photoshop est l'image 1 dans la palette Animation.

Pour importer un dossier de fichiers en tant qu'images :

1 Placez dans un dossier les fichiers à utiliser en tant qu'images. Assurez-vous que le dossier contient uniquement les images à utiliser. L'animation obtenue sera de meilleure qualité si tous les fichiers sont de la même dimension de pixels.

Pour que les images apparaissent dans le bon ordre au cours de l'animation, nommez les fichiers par ordre alphabétique ou numérique, en mettant à la première place l'image appelée auparavant image 1. Vous pouvez également modifier l'ordre des images dans la palette Animation après avoir importé les fichiers.

2 Choisissez Fichier > Importer > Dossier comme images, puis choisissez le dossier à importer.

Les fichiers apparaissent dans la palette Animation en tant qu'images et dans la palette Calques en tant que calques, avec chaque calque affecté à une image séparée. L'image se trouvant de par son nom de fichier au début de la liste, alphabétique ou numérique, est l'image 1 dans la palette Animation et le calque du bas dans la palette Calques.

Ouverture de séquences QuickTime en tant qu'animations

Vous pouvez ouvrir des séquences au format MOV, AVI et FLIC pour les afficher et les modifier dans ImageReady.

Pour ouvrir les séquences compatibles avec QuickTime :

1 Choisissez Fichier > Ouvrir, puis sélectionnez la séquence à ouvrir.

2 Sélectionnez la plage d'images à importer :

• Du début à la fin, pour ouvrir le fichier en entier.

• Plage sélectionnée seule, pour ouvrir les images sélectionnées. Faites glisser le curseur sous l'aperçu de la séquence pour définir le point de départ de la plage puis, tout en maintenant la touche Maj enfoncée, faites glisser pour définir le point où elle se termine. Une barre noire sur le curseur indique la plage que vous sélectionnez.

3 Sélectionnez Limite à chaque <nombre> image pour définir quelles images inclure à partir de la plage sélectionnée. Vous pouvez utiliser cette option avec l'option Plage.

4 Cliquez sur Ouvrir.



12



Chapitre 12 : Optimisation des images pour le Web

La création de fichiers graphiques de taille réduite est la clé du succès de la distribution des images sur le Web. Les serveurs Web peuvent stocker et transmettre les images plus efficacement, et les internautes peuvent les télécharger plus rapidement, si elles sont peu volumineuses. De même, lorsque vous préparez des images pour un CD-ROM ou autre support d'affichage multimédia, il est important de réduire la taille des fichiers au maximum. Vous économisez ainsi de l'espace de stockage et diminuez la quantité de mémoire vive nécessaire pour l'affichage des images.

A propos de l'optimisation

L'optimisation consiste en la mise au point de la qualité d'affichage et de la taille des images pour leur utilisation sur le Web et autres média en ligne. Adobe Photoshop et Adobe ImageReady sont dotés d'une gamme de commandes très efficaces pour la compression des fichiers d'images tout en optimisant leur qualité d'affichage en ligne. Vous pouvez optimiser les images aux trois formats de fichier principaux utilisés sur le Web : GIF (Graphics Interchange Format), JPEG (Joint Photographic Experts Group) et PNG-8 ou PNG-24 (Portable Network Graphics, avec couleurs 8 bits ou 24 bits).

Il existe deux méthodes d'optimisation d'images.

• Pour une optimisation de base, la commande Enregistrer sous de Photoshop vous permet d'enregistrer une image au format GIF, JPEG ou PNG. Selon le format sélectionné, vous pouvez spécifier la qualité de l'image, la transparence ou le détourage d'arrière-plan, la couleur d'affichage et la méthode de téléchargement. En revanche, les fonctionnalités Web que vous avez ajoutées, telles que les tranches, les liens, les animations et les transformations par souris, ne sont pas conservées.

Pour de plus amples informations sur l'utilisation de la commande Enregistrer sous pour l'enregistrement d'images aux formats GIF, JPEG ou PNG, voir la section « Enregistrement d'images », page 357.

• Pour une optimisation précise, vous pouvez utiliser les fonctionnalités d'optimisation de Photoshop ou d'ImageReady afin de prévisualiser les images optimisées dans différents formats de fichier avec différents attributs. Vous pouvez afficher plusieurs versions d'une image simultanément et modifier les paramètres d'optimisation pour visualiser directement les effets sur l'image et sélectionner la combinaison de paramètres les mieux adaptés à vos besoins. Vous pouvez également spécifier la transparence ou le détourage d'arrière-plan, sélectionner des options de tramage et redimensionner l'image en indiquant les dimensions en pixels ou un pourcentage de la taille originale.

Lorsque vous enregistrez un fichier optimisé en utilisant la commande Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou Enregistrer une copie optimisée (ImageReady), vous pouvez générer un fichier HTML avec l'image. Ce fichier contient le code nécessaire pour l'affichage de l'image, y compris les liens, les transformations par souris et les animations, dans un navigateur Web.

Affichage des images pendant l'optimisation

Dans Photoshop, vous devez choisir Fichier > Enregistrer pour le Web pour afficher et travailler sur les images optimisées. Dans ImageReady, vous pouvez afficher et travailler sur les images optimisées à tout moment dans la fenêtre du document.

Choix d'une option d'affichage

Les options d'affichage de Photoshop et d'ImageReady vous permettent de passer facilement de la version optimisée d'une image à l'image d'origine (la version non optimisée) et inversement, et d'afficher simultanément jusqu'à quatre versions d'une image optimisée.

Pour sélectionner une option d'affichage pour les images :

Cliquez sur un onglet dans la partie supérieure de l'image :

- Original, pour afficher l'image non optimisée.
- Optimisé, pour afficher l'image avec les paramètres d'optimisation sélectionnés.
- 2 vignettes, pour afficher deux versions de l'image côte à côte.
- 4 vignettes, pour afficher quatre versions de l'image côte à côte.

Utilisation de l'affichage 2 vignettes et 4 vignettes

Lorsque vous choisissez l'affichage 2 vignettes ou 4 vignettes, Photoshop ou ImageReady définissent une mise en page selon les proportions de l'image (rapport largeur/hauteur). Les images peuvent s'afficher verticalement, horizontalement ou 2 x 2 (sur deux rangées et deux colonnes). La mise en page 2 x 2 n'est disponible que pour l'affichage 4 vignettes.

Vous pouvez sélectionner une version de l'image en vue 2 vignettes ou 4 vignettes pour l'application de nouveaux paramètres d'optimisation. Vous pouvez automatiquement *remplir de nouveau* les vues 2 vignettes et 4 vignettes, c'est-à-dire générer de nouvelles versions optimisées de l'image basées sur la version sélectionnée. Vous pouvez également rétablir la version originale de l'image optimisée.

Dans ImageReady, vous pouvez modifier les paramètres d'optimisation par défaut dans la boîte de dialogue des préférences d'optimisation (voir la section « Définition des préférences d'optimisation (ImageReady) », page 345).

Pour sélectionner un affichage :

Cliquez sur une option d'affichage. Un cadre noir indique l'affichage sélectionné.

Pour remplir de nouveau des versions de l'image optimisée en vue 2 vignettes ou 4 vignettes :

1 Sélectionnez une version optimisée de l'image en vue 2 vignettes ou 4 vignettes.

2 Dans le menu du panneau Optimisé de la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou de la palette Optimiser (ImageReady), sélectionnez Remplir de nouveau les vues.

Photoshop et ImageReady génèrent des versions plus petites de l'image optimisée selon les paramètres d'optimisation de la version sélectionnée. La version sélectionnée, ainsi que la version originale, si celles-ci sont visibles, ne sont pas altérées pendant cette opération. Pour cette raison, l'option Remplir de nouveau les vues ne fonctionne avec la vue 2 vignettes que si la version de l'image d'origine n'est pas visible.

Pour rétablir une version de l'image optimisée à la version d'origine :

1 Sélectionnez une version optimisée de l'image en vue 2 vignettes ou 4 vignettes.

2 Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, choisissez Original dans le menu déroulant Paramètres.

Déplacement dans une vue

Si l'image entière n'est pas visible dans la zone d'affichage, vous pouvez naviguer dans l'image pour en afficher une autre partie. Cette option est particulièrement pratique lorsque vous travaillez en vue 2 vignettes ou 4 vignettes. Dans ImageReady, vous pouvez également utiliser la commande Taille écran pour afficher l'image entière dans l'espace disponible.

Pour naviguer dans une vue :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Sélectionnez l'outil Main dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou dans la boîte à outils (ImageReady).

• Maintenez la barre d'espace enfoncée.

2 Faites glisser le pointeur dans la zone d'affichage pour déplacer l'image.

Pour afficher l'image entière dans la zone d'affichage (ImageReady) :

Choisissez Affichage > Taille écran.

Affichage des annotations d'optimisation

En vue 2 vignettes ou 4 vignettes, une zone d'annotations s'affiche par défaut sous chaque image optimisée, indiquant les paramètres d'optimisation utilisés. Dans Photoshop, la zone d'annotations est toujours affichée ; dans ImageReady, vous pouvez l'afficher ou la masquer.

Pour afficher ou masquer les annotations d'optimisation en vues 2 vignettes et 4 vignettes (ImageReady) :

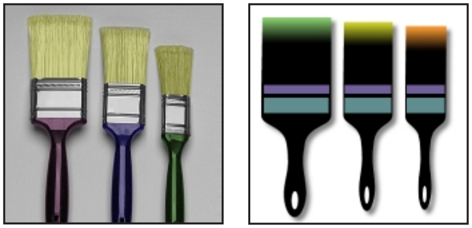
Choisissez Affichage > Afficher les infos d'optimisation ou Affichage > Masquer les infos d'optimisation.

Choix d'un format de fichier pour l'optimisation

Les caractéristiques de couleur, de ton et de graphique de l'image originale définissent le format à choisir pour l'image optimisée. En général, les images en tons continus, telles que les photographies doivent être compressées au format JPEG. Les illustrations avec des couleurs uniformes ou des bords nets, ou bien encore avec des détails précis, tels que les caractères (d'imprimerie), doivent être compressées au format GIF ou PNG-8.

Le format PNG-24 est également bien adapté aux images en tons continus. Cependant, les fichiers PNG-24 sont souvent beaucoup plus volumineux que les fichiers JPEG de la même image. Le format PNG-24 est recommandé uniquement lorsque vous travaillez avec des images en tons continus et dotées de transparence multiniveau. La transparence

multiniveau est prise en charge par le format PNG-24 mais pas par le format JPEG (voir la section « Réalisation d'images transparentes et avec détourage », page 339).



Photographie pouvant être compressée comme image au format JPEG ou PNG-24, et illustration pouvant être compressée comme image au format GIF ou PNG-8

Choisissez un format contenant une profondeur de pixel suffisante pour l'affichage des informations sur la couleur de l'image (voir la section « A propos du nombre de bits par pixel », page 116). Les fichiers au format PNG-8 et GIF prennent en charge les couleurs 8 bits. Les fichiers au format JPEG et PNG-24 prennent en charge les couleurs 24 bits. Selon le format sélectionné, vous pouvez spécifier la qualité de l'image, la transparence ou le détourage d'arrière-plan, la couleur d'affichage et la méthode de téléchargement.

L'aspect d'une image sur le Web dépend également de la plate-forme de l'ordinateur, du système d'affichage des couleurs, du système d'exploitation et du navigateur utilisé pour afficher l'image. Prévisualisez vos images dans différents navigateurs et sur différentes plates-formes pour vérifier comment elles s'afficheront sur le Web.

A propos du format JPEG

Le format JPEG prend en charge les couleurs 24 bits et préserve la vaste gamme et les variations subtiles de luminosité et de teinte dans les photographies et autres images en tons continus. Le format JPEG est pris en charge par la plupart des navigateurs.

Le format JPEG compresse les fichiers en éliminant certaines données. C'est pourquoi cette compression est nommée compression *avec perte*. Un paramètre de qualité plus élevé permet de réduire les données éliminées, mais la méthode de compression JPEG risque de dégrader les détails de l'image, tout particulièrement dans les images contenant du texte ou des graphiques vectoriels.

Remarque : *des motifs, tels que les vagues ou les zones de bandes, sont créés à chaque fois que vous enregistrez une image au format JPEG. Tous ces motifs s'accumulent à chaque enregistrement. Il est donc prudent d'enregistrer l'image à partir du fichier original et non pas à partir du fichier JPEG enregistré précédemment.*

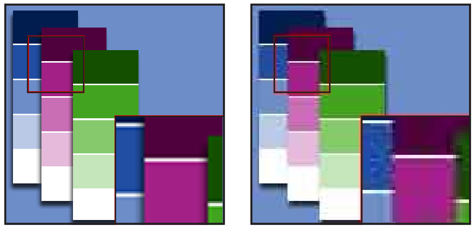


Image d'origine et enregistrée au format JPEG avec le paramètre de qualité Bas

Vous pouvez créer un fichier JPEG *progressif* permettant d'afficher une version basse résolution de l'image dans le navigateur pendant le téléchargement de l'image complète.

Le format JPEG ne prend pas en charge la transparence. Lorsque vous enregistrez une image au format JPEG, les pixels transparents sont remplis avec la couleur de détourage définie dans la palette Optimiser. Si vous connaissez la couleur d'arrière-plan de la page Web sur laquelle vous allez placer l'image, vous pouvez choisir la même couleur pour la couleur de détourage et simuler ainsi l'effet de transparence d'arrière-plan. Si l'image est dotée d'une transparence et vous ne connaissez pas la

couleur d'arrière-plan de la page Web, ou si l'arrière-plan est un motif, utilisez de préférence un format prenant en charge la transparence (GIF, PNG-8 ou PNG-24).

A propos du format GIF

Le format GIF utilise les couleurs 8 bits et compresse efficacement les zones de couleur continue tout en préservant les détails des dessins, des logos ou des illustrations comportant du texte. Vous pouvez également utiliser le format GIF pour créer des images animées. Le format GIF est pris en charge par la plupart des navigateurs.

Le format GIF utilise la méthode de compression LZW, une méthode *sans perte* de données. Toutefois, les fichiers GIF étant limités à 256 couleurs, l'optimisation d'une image 24 bits au format GIF 8 bits risque de dégrader la qualité de l'image. De plus, Photoshop et ImageReady vous permettent de créer un fichier GIF *avec perte* de données. L'utilisation de l'option Perte de qualité permet de créer des fichiers nettement moins volumineux en réduisant la qualité de l'image.

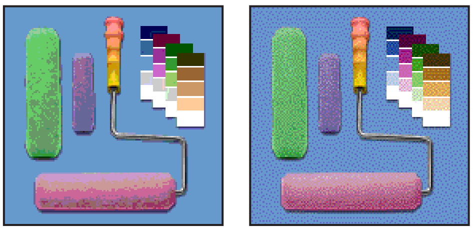


Image GIF avec un tramage de 0 % et un tramage de 100 %

Vous pouvez réduire le nombre de couleurs utilisées dans une image GIF en choisissant des options pour définir le tramage des couleurs dans l'application ou dans un navigateur. Le format GIF prend en charge la transparence et le détourage d'arrière-plan, vous permettant de fusionner les bords de l'image avec la couleur d'arrière-plan de la page Web.

A propos du format PNG-8

Le format PNG-8 utilise les couleurs 8 bits. Tout comme le format GIF, le format PNG-8 compresse efficacement les zones de couleur continue, tout en préservant les détails des dessins, des logos ou des illustrations comportant du texte.

Le format PNG-8 n'étant pas pris en charge par tous les navigateurs, il est prudent d'éviter ce format lorsque votre image doit être accessible à un maximum d'internautes. Pour de plus amples informations sur la prise en charge du format PNG par les navigateurs, reportez-vous à la documentation qui accompagne votre navigateur.

Les fichiers PNG-8 utilisent une méthode de compression plus avancée que le format GIF et peuvent être entre 10 et 30 % moins volumineux que les fichiers GIF de la même image, selon les caractéristiques de couleur de l'image. Bien que la compression PNG-8 soit considérée comme compression sans perte, l'optimisation d'une image d'origine 24 bits au format PNG-8 peut conduire à une perte d'informations sur les couleurs.

Remarque : *pour certaines images, notamment celles contenant peu de couleurs et des motifs simples, une compression GIF peut créer un fichier plus petit qu'une compression PNG-8. Visualisez les images optimisées au format GIF et au format PNG-8 pour comparer la taille des fichiers.*

Tout comme avec le format GIF, vous pouvez réduire le nombre des couleurs utilisées dans l'image et choisir des options pour définir le tramage des couleurs dans l'application ou dans le navigateur. Le format PNG-8 prend en charge la transparence et le détourage d'arrière-plan, vous permettant de fusionner les bords de l'image avec la couleur d'arrière-plan de la page Web.

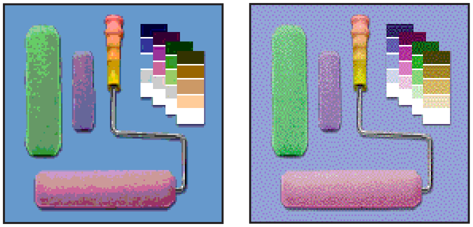


Image PNG-8 avec un tramage de 0 % et un tramage de 100 %

A propos du format PNG-24

Le format PNG-24 prend en charge les couleurs 24 bits. Tout comme le format JPEG, le format PNG-24 préserve la vaste gamme et les variations subtiles de luminosité et de teinte dans les photographies. Comme les formats GIF et PNG-8, le format PNG-24 préserve les détails des dessins, des logos ou des illustrations comportant du texte.

Le format PNG-24 utilise la même méthode de compression sans perte que le format PNG-8. Pour cette raison, les fichiers PNG-24 sont souvent plus volumineux que les fichiers JPEG de la même image. La prise en charge du format PNG-24 par les navigateurs est similaire à celle du format PNG-8.

Le format PNG-24 prend en charge la transparence et le détourage d'arrière-plan, ainsi que la transparence multiniveau. La transparence multiniveau permet de préserver 256 niveaux de transparence et de fusionner les bords d'une image avec toute couleur d'arrière-plan. Toutefois, la transparence multiniveau n'est pas prise en charge par tous les navigateurs.

Optimisation des images

Pour optimiser une image pour le Web, vous devez sélectionner un format de fichier et d'autres options dans le panneau Optimisé (Photoshop) ou dans la palette Optimiser (ImageReady). Vous pouvez appliquer des paramètres d'optimisation différents à chaque tranche d'une image. Vous pouvez également utiliser des couches alpha pour optimiser une image dans une tranche ou sur plusieurs tranches.

Affichage des options d'optimisation

Les options d'optimisation s'affichent dans le panneau Optimisé (Photoshop) et dans la palette Optimiser (ImageReady). Ces options varient selon le format de fichier sélectionné.

Pour afficher le panneau Optimisé ou la palette Optimiser :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- (Photoshop) Choisissez Fichier > Enregistrer pour le Web. Le panneau d'optimisation s'affiche à droite de la boîte de dialogue, sous le bouton Paramètres de sortie.
- (ImageReady) Choisissez Affichage > Afficher l'image optimisée ou cliquez sur l'onglet Optimisé. Pour afficher toutes les options d'optimisation, cliquez sur le bouton Afficher les options (⬍) dans l'onglet de la palette Optimiser ou choisissez Afficher les options dans le menu de la palette.

Utilisation de paramètres d'optimisation nommés

Vous pouvez enregistrer des paramètres d'optimisation sous forme d'un jeu de paramètres auquel vous attribuez un nom, et les appliquer globalement à d'autres images. Les paramètres enregistrés s'affichent dans le menu déroulant Paramètres du panneau Optimisé ou de la palette Optimiser. Photoshop et ImageReady sont également dotés de plusieurs jeux de paramètres nommés prédéfinis.

Lorsque vous modifiez les paramètres d'optimisation et qu'ils ne correspondent plus à un jeu nommé, l'expression « Sans nom » s'affiche dans le menu Paramètres. Lorsque vous sélectionnez plusieurs tranches dotées de différents paramètres d'optimisation, l'option de menu Paramètres est vide.

Pour enregistrer des paramètres d'optimisation :

1 Choisissez Enregistrer les paramètres dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser.

2 Attribuez un nom aux paramètres et choisissez un emplacement pour l'enregistrement. Par défaut, les paramètres nommés sont enregistrés dans le dossier Paramètres optimisés du dossier Paramètres prédéfinis dans le dossier Adobe Photoshop.

3 Cliquez sur OK.

Pour appliquer des paramètres d'optimisation nommés à une image :

1 Sélectionnez l'image à laquelle appliquer les paramètres.

2 Sélectionnez la ou les tranches auxquelles appliquer les paramètres (voir la section « Sélection de tranches », page 276).

3 Choisissez un jeu nommé de paramètres d'optimisation dans le menu déroulant Paramètres.

Pour modifier un jeu nommé de paramètres d'optimisation :

1 Choisissez le jeu nommé de paramètres dans le menu déroulant Paramètres.

2 Ajustez les paramètres dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser.

Le menu Paramètres affiche l'expression « Sans nom », puisque les paramètres ne correspondent plus au jeu nommé.

3 Choisissez Enregistrer les paramètres dans le menu du panneau Optimisé ou de la palette Optimiser, et enregistrez les paramètres sous le nom du jeu d'origine.

4 Cliquez sur OK, puis sur Remplacer.

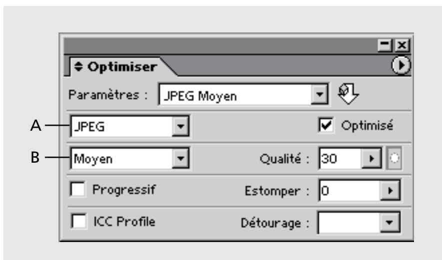
Pour supprimer des paramètres d'optimisation nommés :

1 Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, sélectionnez un jeu nommé de paramètres d'optimisation dans le menu déroulant Paramètres.

2 Choisissez Supprimer les paramètres dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser.

Définition d'options d'optimisation pour le format JPEG

Le format JPEG est le format standard de compression d'images en tons continus, telles que les photographies (voir la section « A propos du format JPEG », page 318).



Options JPEG de la palette Optimiser ImageReady, affichant les options masquées :
***A.** Menu Format de fichier* ***B.** Menu Qualité*

Dans ImageReady, vous pouvez choisir quelles options afficher dans la palette Optimiser en cliquant sur le bouton Afficher les options (⬍) dans l'onglet de la palette Optimiser. Pour afficher toutes les options, choisissez Afficher les options dans le menu de la palette Optimiser.

Pour optimiser une image au format JPEG :

1 Sélectionnez l'image à laquelle appliquer les paramètres.

2 Sélectionnez la ou les tranches auxquelles appliquer les paramètres (voir la section « Sélection de tranches », page 276).

3 Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, choisissez JPEG dans le menu Format de fichier.

4 Utilisez l'une des méthodes suivantes pour spécifier la qualité de l'image :

- Choisissez une option dans le menu Qualité.
- Faites glisser le curseur contextuel Qualité.
- Entrez une valeur dans la zone de texte Qualité.

Plus la valeur de qualité est élevée, plus les détails sont préservés par l'algorithme de compression. Notez cependant que le choix d'un paramètre de qualité élevé entraîne la création d'un fichier plus volumineux qu'avec une qualité basse. Affichez l'image optimisée avec différents paramètres de qualité afin de choisir le meilleur compromis entre qualité et taille de fichier.

5 Pour appliquer différents paramètres de qualité aux différentes tranches de l'image à l'aide d'une couche alpha, cliquez sur le bouton de couche ( ). Dans la boîte de dialogue Modifier la qualité, choisissez une couche alpha dans le menu déroulant, définissez une valeur de qualité et cliquez sur OK (voir la section « Utilisation de couches pour modifier la qualité des fichiers JPEG », page 327).

6 Pour créer un fichier JPEG amélioré, de taille légèrement plus petite, sélectionnez l'option Optimisé. Le format JPEG optimisé est recommandé pour obtenir une compression maximum ; toutefois, certains navigateurs plus anciens ne prennent pas en charge cette fonctionnalité.

7 Sélectionnez Progressif pour créer une image s'affichant progressivement dans un navigateur Web. L'image s'affiche par couches, permettant à l'internaute de voir une version de l'image basse résolution avant que l'image ne soit complètement téléchargée. L'option Progressif exige l'utilisation du format JPEG optimisé.

Le format JPEG progressif requiert une quantité de mémoire vive plus élevée pour l'affichage et n'est pas pris en charge par tous les navigateurs.

8 Pour lisser les bords irréguliers de l'image, entrez une valeur pour l'option Atténuation ou faites glisser le curseur contextuel.

L'option Atténuation applique un effet identique à celui du filtre Flou gaussien et permet une compression plus élevée du fichier, résultant en un fichier plus petit. Une valeur entre 0,1 et 0,5 est recommandée.

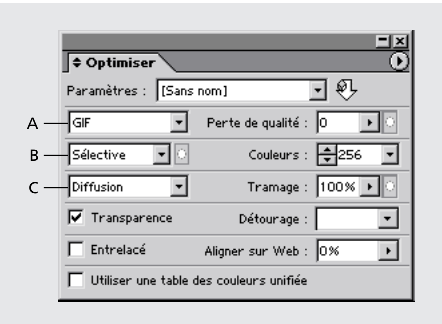
9 Pour préserver le profil ICC de l'image avec le fichier, sélectionnez Profil ICC.

Les profils ICC sont utilisés par certains navigateurs pour la correction des couleurs. Cette option préserve les profils ICC incorporés par Photoshop. Elle n'est disponible qu'une fois l'image enregistrée avec un profil ICC, et n'est pas disponible pour les images non enregistrées (voir la section « Configuration de la gestion des couleurs », page 124).

10 Si l'image d'origine contient une transparence, sélectionnez une couleur de détourage identique à l'arrière-plan de la page Web (voir la section « Réalisation d'images transparentes et avec détourage », page 339).

Définition d'options d'optimisation pour les formats GIF et PNG-8

Le format GIF est le format standard de compression d'images avec des couleurs continues et des détails précis, tels que les dessins, les logos ou les illustrations contenant du texte (voir la section « A propos du format GIF », page 319). Tout comme le format GIF, le format PNG-8 compresse efficacement les zones de couleur continue tout en préservant les détails ; toutefois, certains navigateurs Web ne peuvent pas afficher les fichiers au format PNG-8 (voir la section « A propos du format PNG-8 », page 319).



Options GIF de la palette Optimiser ImageReady, affichant les options masquées :
***A.** Menu Format de fichier optimisé* ***B.** Menu Algorithme de réduction de couleurs* ***C.** Menu Algorithme de tramage*

Dans ImageReady, vous pouvez choisir quelles options afficher dans la palette Optimiser en cliquant sur le bouton Afficher les options (⬍) dans l'onglet de la palette Optimiser. Pour afficher toutes les options, choisissez Afficher les options dans le menu de la palette Optimiser.

Pour optimiser une image au format GIF ou PNG-8 :

1 Sélectionnez l'image à laquelle appliquer les paramètres.

2 Sélectionnez la ou les tranches auxquelles appliquer les paramètres (voir la section « Sélection de tranches », page 276).

3 Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, choisissez GIF ou PNG-8 dans le menu Format de fichier.

4 Pour le format GIF uniquement : faites glisser le curseur Perte de qualité ou entrez une valeur pour la perte de qualité admise lors de la compression. La compression avec perte réduit la taille du fichier en éliminant certaines données de l'image — plus cette valeur est élevée, plus il y a de données supprimées.

Vous pouvez souvent appliquer une valeur de 5 à 10, et de 50 parfois, sans que l'image ne soit dégradée. La taille de fichier peut souvent être réduite de 5 % à 40 % grâce à cette option.

***Remarque :** vous ne pouvez pas utiliser l'option Perte de qualité avec l'option Entrelacé ni avec les algorithmes de tramage Bruit ou Motif.*

5 Pour le format GIF uniquement : pour modifier la valeur de perte appliquée aux différentes tranches de l'image en utilisant une couche alpha, cliquez sur le bouton de couche (◻) situé à côté de la zone de texte Perte de qualité. Dans la boîte de dialogue Modifier la perte de qualité, choisissez une couche alpha dans le menu déroulant, définissez un intervalle et cliquez sur OK (voir la section « Utilisation de couches pour modifier la perte de qualité des fichiers GIF », page 328).

6 Sélectionnez un algorithme de réduction de la couleur (voir la section « Génération d'une table des couleurs », page 330).

7 Pour modifier la réduction de la couleur en utilisant une couche alpha, cliquez sur le bouton de couche ( ) situé à côté de la zone de texte Algorithme de réduction des couleurs. Dans la boîte de dialogue Modifier la réduction de couleurs, choisissez une couche alpha dans le menu déroulant et cliquez sur OK (voir la section « Utilisation de couches pour modifier la réduction de couleurs », page 329).

8 Pour spécifier un nombre maximum de couleurs dans la table des couleurs, sélectionnez un nombre dans le menu déroulant ou utilisez les flèches. Si l'image comporte moins de couleurs que le nombre indiqué, la table des couleurs ne contient que les couleurs de l'image.

Vous pouvez choisir l'option Auto lorsque vous travaillez avec une table des couleurs fixes. Cette option définit le nombre de couleurs dans la table selon la fréquence des couleurs dans l'image. Choisissez Auto si vous voulez que Photoshop ou ImageReady définisse le nombre maximum de couleurs dans la table.

9 Sélectionnez une option de tramage et une valeur. Pour de plus amples informations sur le tramage, voir la section « Prévisualisation et définition du tramage », page 341.

10 Pour modifier la valeur de tramage appliquée aux différentes tranches de l'image en utilisant une couche alpha, cliquez sur le bouton de couche ( ) situé à côté de la zone de texte Tramage. Dans la boîte de dialogue Modifier le tramage, choisissez une couche alpha dans le menu déroulant, définissez l'étendue du tramage et cliquez sur OK (voir la section « Utilisation de couches pour modifier le tramage », page 329).

11 Si l'image contient une transparence, choisissez une option pour préserver ou remplir les pixels transparents :

- Sélectionnez Transparence (paramètre par défaut) pour préserver les pixels complètement transparents tels quels. Les pixels partiellement transparents sont remplis avec la couleur de détourage ou convertis en pixels complètement transparents ou complètement opaques, selon l'option de détourage choisie.
- Désélectionnez l'option Transparence pour remplir les pixels complètement ou partiellement avec la couleur de détourage.

Pour de plus amples informations sur la définition des couleurs de transparence et de détourage, voir la section « Réalisation d'images transparentes et avec détourage », page 339.

12 Sélectionnez Entrelacé pour créer une image qui affiche des versions en basse résolution dans le navigateur pendant que l'image complète est téléchargée. Le temps de téléchargement paraît plus court et les internautes peuvent constater la progression du téléchargement.

13 Pour déplacer les couleurs automatiquement vers leurs plus proches équivalents dans la palette Web (et ainsi éviter le tramage des couleurs dans le navigateur), faites glisser le curseur Alignement sur le Web ou entrez une valeur pour spécifier le niveau de tolérance des couleurs à déplacer. Plus la valeur est élevée, plus les couleurs déplacées sont nombreuses (voir la section « Prévisualisation et définition du tramage », page 341).

14 Pour appliquer une table des couleurs unifiée à tous les états de transformation par souris, sélectionnez Utiliser une table des couleurs unifiée.

Définition d’options d’optimisation pour le format PNG-24

Le format PNG-24 est particulièrement adapté à la compression des images en tons continus. Toutefois, les fichiers PNG-24 sont souvent beaucoup plus volumineux que les fichiers JPEG de la même image. Le format PNG-24 est recommandé uniquement lorsque vous travaillez avec des images en tons continus et dotées de zones transparentes multiniveaux (voir la section « A propos du format PNG-24 », page 320).

Pour optimiser une image au format PNG-24 :

1 Sélectionnez l’image à laquelle appliquer les paramètres.

2 Sélectionnez la ou les tranches auxquelles appliquer les paramètres (voir la section « Sélection de tranches », page 276).

3 Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, choisissez PNG-24 à partir du menu Format de fichier.

4 Sélectionnez Entrelacé pour créer une image qui affiche des versions basse résolution dans le navigateur pendant que l’image complète est téléchargée. Le temps de téléchargement paraît plus court et les internautes peuvent constater la progression du téléchargement.

5 Si l’image contient une transparence, choisissez une option pour préserver ou remplir les pixels transparents :

• Sélectionnez Transparence (paramètre par défaut) pour préserver les pixels complètement transparents tels quels.

• Désélectionnez l’option Transparence pour remplir les pixels transparents avec la couleur de détourage.

Optimisation en utilisant une taille de fichier donnée

Vous pouvez optimiser une image ou une tranche pour une taille donnée. Cette fonction permet d’obtenir rapidement une taille de fichier voulue sans avoir à essayer différents paramètres d’optimisation.

Pour optimiser un fichier en spécifiant une taille de fichier :

1 Sélectionnez Optimiser pour la taille du fichier dans le menu du panneau Optimisé ou de la palette Optimiser.

2 Sélectionnez une option Démarrer avec :

• Paramètres actuels, pour utiliser les paramètres d’optimisation en cours.

• Sélection automatique GIF/JPEG, pour générer automatiquement un fichier GIF ou JPEG. Photoshop ou ImageReady sélectionne le format GIF ou JPEG, selon les résultats de l’analyse des couleurs de l’image.

3 Sélectionnez une option de tranches :

• Tranche active, pour optimiser approximativement la tranche sélectionnée à la taille de fichier spécifiée.

• Toutes les tranches séparément, pour optimiser approximativement chaque tranche de l’image à la taille de fichier spécifiée.

• Toutes les tranches ensemble, pour optimiser approximativement la taille totale de toutes les tranches à la taille de fichier spécifiée. La valeur totale est répartie entre les tranches individuelles selon la taille relative de chaque tranche. Si, par exemple, vous sélectionnez trois tranches et que l’une d’entre elles est deux fois plus grande que les deux autres, la tranche la plus grande est optimisée à 50 % de la taille de fichier spécifiée et les deux autres à 25 %.

4 Spécifiez une valeur pour l’option Taille de fichier souhaitée.

5 Cliquez sur OK.

Redimensionnement de l'image pendant l'optimisation (boîte de dialogue Enregistrer pour le Web de Photoshop)

Lorsque vous optimisez une image à partir de la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web de Photoshop, vous pouvez la redimensionner en utilisant des dimensions en pixels ou un pourcentage de la taille d'origine.

Remarque : *vous pouvez également redimensionner l'image en choisissant Image > Taille de l'image (voir la section « Modification des dimensions de pixel d'une image », page 97).*

Pour modifier les dimensions en pixels de l'image pendant l'optimisation :

1 Cliquez sur l'onglet Taille de l'image dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web.

2 Pour conserver le rapport largeur/hauteur en pixels, sélectionnez l'option Conserver les proportions.

3 Entrez des valeurs dans les zones Largeur, Hauteur ou Pourcentage. La zone de texte Nouvelle taille affiche la nouvelle taille du fichier de l'image.

4 Choisissez une méthode de rééchantillonnage dans le menu Qualité :

• Au plus proche (plus rapide), pour une méthode plus rapide mais moins précise. Cette méthode est recommandée pour les illustrations contenant des bords non lissés, afin de conserver des bords nets et d'obtenir un fichier plus petit.

• Bicubique (meilleur résultat), pour une méthode plus lente mais plus précise permettant d'obtenir des transitions de tons plus douces.

Pour de plus amples informations sur l'interpolation, voir la section « A propos du rééchantillonnage », page 96.

5 Cliquez sur Appliquer.

Définition de l'optimisation (ImageReady)

Par défaut, Photoshop et ImageReady regénèrent automatiquement l'image optimisée lorsque vous cliquez sur les onglets Optimisé, 2 vignettes ou 4 vignettes en haut du document (si vous avez modifié l'image depuis sa dernière optimisation), lorsque vous modifiez les paramètres d'optimisation tout en affichant l'image, ou lorsque vous modifiez l'image d'origine.

Dans ImageReady, vous pouvez désactiver l'option de regénération automatique afin de conserver la dernière version de l'image optimisée dans la fenêtre de l'image, jusqu'à ce que vous la réoptimisiez manuellement ou réactiviez l'option de regénération automatique. Cette fonction est utile si vous voulez modifier l'image sans attendre la réoptimisation après chaque modification. Vous pouvez également annuler l'optimisation en cours et conserver l'image précédente.

Lorsque l'option de regénération automatique est désactivée, le bouton Regénérer (⚠) s'affiche dans l'angle inférieur droit de chaque image optimisée. Un symbole d'alerte s'affiche également dans la palette Table des couleurs si l'image optimisée est au format GIF ou PNG-8, indiquant que la table des couleurs est périmée.

Pour activer/désactiver l'option de regénération automatique :

Dans la palette Optimiser, choisissez Regénération auto à partir du menu. Une coche indique que l'option est activée.

Pour optimiser une image manuellement :

Choisissez une méthode d'optimisation :

• Cliquez sur le bouton Regénérer (⚠) (dans l'angle inférieur droit de l'image optimisée (si disponible).

• Choisissez Regénérer dans le menu de la palette Optimiser.

***Remarque :** l'optimisation manuelle d'une image n'active pas la regénération automatique.*

L'option Regénérer n'est disponible que lorsque l'image optimisée est périmée (lorsque l'option Regénération auto est désactivée et l'image ou ses paramètres d'optimisation ont été modifiés, ou bien lorsque l'optimisation a été annulée).

Pour annuler l'optimisation :

Cliquez sur le bouton Arrêter situé à côté de la barre de progression au bas de la fenêtre de l'image.

Utilisation de l'optimisation pondérée

L'optimisation pondérée vous permet d'appliquer des paramètres d'optimisation différents à l'image en utilisant une couche alpha. Cette technique donne de meilleurs résultats dans les zones sensibles de l'image sans pour autant augmenter la taille du fichier. Elle vous permet d'appliquer des variations progressives aux tramages GIF, aux paramètres de perte de qualité GIF et à la compression JPEG. Vous pouvez également choisir certaines couleurs dans des zones sélectionnées de l'image pour la création d'une table des couleurs.

A propos des couches alpha et de l'optimisation pondérée

Les couches alpha vous permettent d'enregistrer des sélections sous forme d'images en niveaux de gris, appelées *masques*. Dans un masque, les zones sélectionnées s'affichent en blanc, celles qui ne le sont pas s'affichent en noir et les zones partiellement sélectionnées s'affichent en niveaux de gris. Lorsque vous utilisez une couche alpha pour appliquer des paramètres d'optimisation, les zones blanches du masque indiquent le niveau le plus élevé de qualité de l'image et les zones noires le niveau le plus bas. Le niveau d'optimisation dans les zones grises du masque est réduit d'après une échelle linéaire.

L'optimisation pondérée est disponible pour certains paramètres dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, comme indiqué par le bouton de la couche (). Ce bouton contient un arrière-plan sombre () lorsqu'une couche est sélectionnée, et s'affiche en grisé () lorsqu'aucune couche n'est disponible. Pour accéder à la boîte de dialogue d'optimisation pondérée, cliquez tout simplement sur le bouton de la couche.

Pour créer une couche et l'utiliser pendant l'optimisation :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Enregistrez une sélection sous forme de masque ou créez une nouvelle couche alpha, puis utilisez les outils de dessin ou d'édition pour la modifier (voir la section « Enregistrement de masques sur les couches alpha », page 199).

• (ImageReady) Utilisez un outil de sélection pour sélectionner une zone de l'image. Enregistrez la sélection à l'aide de la commande Sélection > Mémoriser la sélection ou choisissez la commande Mémoriser la sélection du menu déroulant Couche dans la boîte de dialogue de l'optimisation pondérée.

Utilisation de couches pour modifier la qualité des fichiers JPEG

Lorsque vous utilisez une couche alpha pour optimiser l'étendue de qualité dans une image JPEG, les zones blanches du masque contiennent la qualité la plus élevée et les zones noires la moins élevée. Vous pouvez ajuster le niveau de qualité maximum et minimum dans la boîte de dialogue Modifier la qualité.

Pour utiliser une couche afin de modifier la qualité du fichier :

1 Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, choisissez un paramètre JPEG dans le menu Paramètres ou choisissez JPEG dans le menu Format de fichier.

2 Cliquez sur le bouton de couche ( ) situé à droite de la zone de texte Qualité.

3 Dans la boîte de dialogue Modifier la qualité, choisissez une couche dans le menu Couche. Dans ImageReady, vous pouvez choisir Mémoriser la sélection pour créer une nouvelle couche alpha basée sur la sélection en cours.

4 Pour prévisualiser les résultats de l'optimisation pondérée, sélectionnez l'option Aperçu.

5 Définissez l'étendue de qualité.

- Pour définir la qualité la plus élevée, faites glisser l'onglet droit (blanc) sur le curseur, entrez une valeur dans la zone de texte Maximum ou utilisez les flèches pour modifier les valeurs affichées.
- Pour définir la qualité la moins élevée, faites glisser l'onglet gauche (noir) sur le curseur, entrez une valeur dans la zone de texte Minimum ou utilisez les flèches pour modifier les valeurs affichées.

6 Cliquez sur OK.

Utilisation de couches pour modifier la perte de qualité des fichiers GIF

Lorsque vous utilisez une couche alpha pour optimiser l'étendue de perte de qualité (réduction de qualité) dans une image GIF, les zones blanches du masque contiennent la qualité la plus élevée et les zones noires la moins élevée. Vous pouvez ajuster le niveau de perte de qualité maximum et minimum dans la boîte de dialogue Modifier la perte de qualité.

Pour utiliser une couche afin de modifier la perte de qualité du fichier GIF :

1 Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, choisissez un paramètre GIF dans le menu Paramètres ou choisissez GIF dans le menu Format de fichier.

2 Cliquez sur le bouton de couche ( ) situé à droite de la zone de texte Perte de qualité.

3 Dans la boîte de dialogue Modifier la perte de qualité, choisissez une couche dans le menu Couche. Dans ImageReady, vous pouvez choisir Mémoriser la sélection pour créer une nouvelle couche alpha basée sur la sélection en cours.

4 Pour prévisualiser les résultats de l'optimisation pondérée, sélectionnez l'option Aperçu.

5 Définissez la plage de qualité :

- Pour définir la qualité la plus élevée, faites glisser l'onglet droit (blanc) sur le curseur, entrez une valeur dans la zone de texte Maximum ou utilisez les flèches pour modifier les valeurs affichées.
- Pour définir la qualité la moins élevée, faites glisser l'onglet gauche (noir) sur le curseur, entrez une valeur dans la zone de texte Minimum ou utilisez les flèches pour modifier les valeurs affichées.

Remarque : *la perte de qualité est la réduction de la qualité ; ainsi, le niveau de qualité d'image le plus élevé est défini par la valeur Minimum et le niveau le moins élevé est défini par la valeur Maximum. Ces paramètres sont définis à l'inverse des paramètres de qualité JPEG.*

6 Cliquez sur OK.

Utilisation de couches pour modifier le tramage

Lorsque vous utilisez une couche alpha pour optimiser l'étendue du tramage dans une image GIF ou PNG-8, les zones blanches du masque contiennent le tramage le plus élevé et les zones noires le moins élevé. Vous pouvez ajuster le niveau de tramage maximum et minimum dans la boîte de dialogue Modifier la qualité.

Pour utiliser une couche afin de modifier le tramage :

1 Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, choisissez un paramètre GIF ou PNG-8 dans le menu Paramètres ou choisissez GIF ou PNG-8 dans le menu Format de fichier.

2 Cliquez sur le bouton de couche (◙) situé à droite de la zone de texte Tramage.

3 Dans la boîte de dialogue Modifier la qualité, choisissez une couche dans le menu Couche. Dans ImageReady, vous pouvez choisir Mémoriser la sélection pour créer une nouvelle couche alpha basée sur la sélection en cours.

4 Pour prévisualiser les résultats de l'optimisation pondérée, sélectionnez l'option Aperçu.

5 Définissez l'étendue du tramage.

• Pour définir le pourcentage de tramage le plus élevé, faites glisser l'onglet droit (blanc) sur le curseur, entrez une valeur dans la zone de texte Maximum ou utilisez les flèches pour modifier le pourcentage affiché.

• Pour définir le pourcentage de tramage le moins élevé, faites glisser l'onglet gauche (noir) sur le curseur, entrez une valeur dans la zone de texte Minimum ou utilisez les flèches pour modifier le pourcentage affiché.

6 Cliquez sur OK.

Utilisation de couches pour modifier la réduction de couleurs

Lorsque vous utilisez une couche alpha pour optimiser les couleurs dans une image GIF ou PNG-8, les zones blanches du masque définissent les zones de l'image les plus importantes pour le calcul de la table des couleurs. Les zones blanches de la couche indiquent à l'algorithme de réduction de couleurs les pixels les plus importants, et les zones noires de la couche indiquent les pixels les moins importants.

Pour utiliser une couche afin de modifier la réduction de couleurs :

1 Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, choisissez un paramètre GIF ou PNG-8 dans le menu Paramètres ou choisissez GIF ou PNG-8 dans le menu Format de fichier.

2 Choisissez un algorithme de réduction de couleurs et spécifiez le nombre maximum de couleurs.

3 Cliquez sur le bouton de couche (◙) situé à droite du menu Algorithme de réduction de couleurs.

4 Dans la boîte de dialogue Modifier la réduction de couleurs, choisissez une couche dans le menu Couche. Dans ImageReady, vous pouvez choisir Mémoriser la sélection pour créer une nouvelle couche alpha basée sur la sélection en cours.

5 Pour prévisualiser les résultats de l'optimisation pondérée, sélectionnez l'option Aperçu.

6 Cliquez sur OK.

Optimisation des couleurs dans les images GIF et PNG-8

La réduction du nombre de couleurs utilisées dans une image est le facteur clé de l'optimisation des images GIF et PNG-8. Une gamme réduite de couleurs préserve, dans la plupart des cas, la bonne qualité de l'image tout en réduisant de façon remarquable l'espace de fichier nécessaire pour le stockage de nombreuses couleurs.

La table des couleurs permet de définir avec précision les couleurs utilisées dans les images GIF et PNG-8 optimisées (ainsi que dans les images d'origine en mode couleurs indexées). Vous disposez d'un maximum de 256 couleurs ; vous pouvez ajouter ou supprimer des couleurs de la table des couleurs, remplacer des couleurs sélectionnées par des couleurs Web sécurisées et verrouiller des couleurs pour éviter qu'elles ne soient supprimées de la palette.

Affichage d'une table des couleurs

La table des couleurs d'une tranche s'affiche dans le panneau Table des couleurs de la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou dans la palette Table des couleurs (ImageReady).

Remarque : *dans ImageReady, ne confondez pas le panneau ou la palette Table des couleurs avec la palette Couleur ou Nuancier. Le panneau ou la palette Table des couleurs sert à optimiser les couleurs ; la palette Couleur ou Nuancier sert à sélectionner des couleurs.*

Pour afficher la table des couleurs d'une tranche optimisée :

1 (ImageReady) Choisissez Fenêtre > Afficher Table des couleurs.

2 Sélectionnez une tranche optimisée au format GIF ou PNG-8 (voir la section « Sélection de tranches », page 276). La table des couleurs de la tranche sélectionnée s'affiche dans le panneau ou la palette Table des couleurs.

Dans une image composée de plusieurs tranches, les couleurs dans la table risquent de varier d'une tranche à une autre (pour éviter cela, vous pouvez lier les tranches avant de commencer votre travail). Si vous sélectionnez plusieurs tranches utilisant des tables des couleurs différentes, la table des couleurs s'affiche vide et sa barre d'état indique « Mélangé ».

Génération d'une table des couleurs

Vous pouvez modifier la palette, ou la gamme de couleurs utilisées, dans la table des couleurs en sélectionnant une option de réduction de couleurs dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser. Vous disposez de trois catégories d'options :

- Les options dynamiques qui utilisent un algorithme de réduction de couleurs pour créer une palette basée sur les couleurs utilisées dans l'image et le nombre de couleurs spécifié dans le paramètre d'optimisation. Les couleurs dans la palette sont regénérées chaque fois que vous modifiez ou réoptimisez l'image. Perception, Sélective et Adaptative sont des options dynamiques.
- Les options fixes qui utilisent une palette de couleurs fixes. Cela signifie que la gamme des couleurs disponibles est constante, mais les couleurs dans la palette varient en fonction des couleurs de l'image. Les tables des couleurs Web, Mac OS, Windows, Noir et blanc et Niveaux de gris sont des options fixes.
- L'option Personnalisé qui utilise une palette de couleurs créée ou modifiée par l'utilisateur. Si vous ouvrez un fichier GIF ou PNG-8 existant, il sera accompagné de sa propre palette de couleurs.

Pour sélectionner un algorithme de réduction de couleurs :

Choisissez une option dans le menu Algorithme de réduction de couleurs (sous le menu Format de fichier, dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser) :

Perception Crée une table des couleurs personnalisée en donnant la priorité aux couleurs auxquelles l'œil est le plus sensible.

Sélective Crée une table des couleurs similaire à celle de l'option Perception, en privilégiant de larges zones de couleurs et en conservant les couleurs Web. En général, cette table des couleurs restitue fidèlement les couleurs de l'image. Sélective est l'option par défaut.

Adaptative Crée une table des couleurs personnalisée en échantillonnant les couleurs à partir du spectre apparaissant le plus couramment dans l'image. Par exemple, une image contenant uniquement les couleurs vert et bleu produit une table des couleurs constituée essentiellement de verts et de bleus. La plupart des images concentrent des couleurs situées dans des zones particulières du spectre.

Web Utilise la table des couleurs standard 216 couleurs communes aux palettes 8 bits (256 couleurs) de Mac OS et de Windows. Cette option garantit qu'aucun tramage de navigateur n'est appliqué aux couleurs lorsque l'image est affichée en couleur 8 bits. Cette palette est également appelée la palette Web sécurisée. Si votre image contient moins de couleurs que le nombre total spécifié dans la palette, les couleurs inutilisées sont supprimées.

L'utilisation de la palette Web peut créer des fichiers plus volumineux, et n'est recommandée que pour éviter à tout prix le tramage sur les navigateurs (voir la section « Prévisualisation et définition du tramage », page 341).

Personnalisé Préserve la table des couleurs actuelle comme palette fixe qui n'est pas mise à jour lorsque vous apportez des modifications à l'image.

Mac OS Utilise la table des couleurs 8 bits (256 couleurs) par défaut du système Mac OS, basée sur l'échantillonnage uniforme des couleurs RVB. Si votre image contient moins de couleurs que le nombre total spécifié dans la palette, les couleurs inutilisées sont supprimées.

Windows Utilise la table des couleurs 8 bits (256 couleurs) par défaut du système Windows, basée sur l'échantillonnage uniforme des couleurs RVB. Si votre image contient moins de couleurs que le nombre total spécifié dans la palette, les couleurs inutilisées sont supprimées.

Si vous avez enregistré d'autres tables des couleurs, celles-ci s'affichent dans le menu (voir la section « Chargement et enregistrement de tables des couleurs », page 336).

Vous pouvez utiliser une couche alpha pour influencer la génération de tables des couleurs (voir la section « Utilisation de couches pour modifier la réduction de couleurs », page 329).

Pour regénérer une table des couleurs (ImageReady) :

Choisissez Recréer la table des couleurs dans le menu de la palette Table des couleurs. Utilisez cette commande pour générer une nouvelle table des couleurs lorsque l'option Regénération auto est désactivée (voir la section « Définition de l'optimisation (ImageReady) », page 326).

Tri de la table des couleurs

Vous pouvez trier les couleurs de la table des couleurs par teinte, luminance ou fréquence d'utilisation, afin de voir la gamme de couleurs et de situer des couleurs données plus aisément.

Pour trier une table des couleurs :

Choisissez un ordre de tri dans le menu de la palette Table des couleurs :

• Non trié(e). Restaure l'ordre de tri d'origine.

• Trier par teinte, ou par la position dans la roue colorimétrique standard (exprimée en degré de 0 à 360). Les couleurs neutres se voient affecter une teinte de 0 et sont situées avec les rouges.

• Trier par luminance, ou clarté ou luminosité d'une couleur.

• Trier par popularité, ou fréquence d'apparition des couleurs dans l'image.

Ajout de nouvelles couleurs à une table des couleurs

Vous pouvez ajouter des couleurs qui n'avaient pas été incluses lors de la création de la table des couleurs. L'ajout d'une couleur dans une table dynamique remplace la couleur de la palette la plus proche de la nouvelle couleur. L'ajout d'une couleur dans une table fixe ou personnalisée ajoute une autre couleur dans la palette (voir la section « Génération d'une table des couleurs », page 330).

Pour ajouter une nouvelle couleur :

1 Désélectionnez toutes les couleurs dans la table des couleurs (voir la section « Sélection de couleurs », page 333).

2 Choisissez une couleur :

• Cliquez sur la case de sélection de couleur dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou dans la boîte à outils (ImageReady) et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleur.

• Sélectionnez l'outil Pipette ( ) dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou dans la boîte à outils (ImageReady) et cliquez sur l'image.

• (ImageReady) Sélectionnez l'outil Pipette ( ), cliquez sur l'image, maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser l'image sur le bureau. Vous pouvez utiliser cette option pour sélectionner une couleur apparaissant dans une autre application, par exemple une couleur figurant sur une page Web affichée dans un navigateur.

• (ImageReady) Sélectionnez une couleur dans la palette Couleur ou Nuancier.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur le bouton Nouvelle couleur ( ) dans le panneau ou la palette Table des couleurs.

• Choisissez Nouvelle couleur dans le menu de la palette Table des couleurs.

• (ImageReady) Faites glisser la couleur de la case de sélection, ou de la palette Couleur ou Nuancier, vers la palette Table des couleurs.

Pour transformer la table des couleurs en palette personnalisée, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée lorsque vous ajoutez la nouvelle couleur.

La nouvelle couleur s'affiche dans la table des couleurs avec un petit carré blanc dans l'angle inférieur droit, indiquant que la couleur est verrouillée (voir la section « Verrouillage des couleurs dans la table des couleurs », page 335).

Insertion de transparence dans une table des couleurs

La table des couleurs inclut une nuance de transparence ( ) si l'image d'origine contient des pixels transparents. Vous pouvez utiliser l'option de détourage pour remplir les pixels transparents avec une couleur unie ou vous pouvez préserver les pixels transparents lorsque vous optimisez une image au format GIF ou PNG (voir la section « Réalisation d'images transparentes et avec détourage », page 339).

Remarque : *lorsque vous optimisez une image animée, la table des couleurs peut inclure une nuance de transparence même si l'image ne contient pas de pixels transparents. Il faut pour cela sélectionner l'option d'optimisation Suppression de pixels redondants dans la palette Animation (voir la section « Optimisation des animations », page 309).*

Insertion de noir et blanc dans la table des couleurs

Vous pouvez ajouter du noir et du blanc à la table des couleurs lorsque l'image n'inclut pas ces couleurs. L'ajout de noir et blanc est utile lorsque vous préparez des fichiers pour des applications de création multimédia, telles qu'Adobe After Effects®.

Pour ajouter du noir ou du blanc à la table des couleurs d'une image :

1 Choisissez le noir ou le blanc comme couleur d'arrière-plan.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Choix des couleurs de premier et d'arrière-plan » dans l'aide en ligne.

2 Ajoutez la couleur à la table des couleurs comme décrit dans la section « Ajout de nouvelles couleurs à une table des couleurs », page 332.

Sélection de couleurs

Vous sélectionnez les couleurs directement dans l'image optimisée ou dans la table des couleurs. Dans ImageReady, vous pouvez sélectionner une couleur d'une autre application, telle qu'une page Web affichée dans un navigateur.

Pour sélectionner une couleur dans l'image optimisée :

1 Sélectionnez l'outil Pipette ( ) dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou dans la boîte à outils (ImageReady).

2 Cliquez sur une couleur de l'image. Une bordure blanche ( ) apparaît autour de la couleur dans la table des couleurs. Cliquez tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour sélectionner d'autres couleurs.

Pour sélectionner une couleur dans une autre application (ImageReady) :

(ImageReady) Sélectionnez l'outil Pipette, cliquez sur l'image, maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser sur le bureau. Vous pouvez utiliser cette option pour sélectionner une couleur apparaissant dans une autre application, par exemple une couleur figurant sur une page Web affichée dans un navigateur.

Pour sélectionner une couleur directement dans la table des couleurs :

Cliquez sur la couleur dans le panneau ou la palette Table des couleurs.

Pour sélectionner un groupe contigu de couleurs, appuyez sur la touche Maj et cliquez sur une autre couleur. Toutes les couleurs situées entre la première couleur sélectionnée et la deuxième sont sélectionnées.

Pour sélectionner un groupe de couleurs non contiguës, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) et cliquez sur chaque couleur à sélectionner.

Pour sélectionner des couleurs contenues dans une sélection de l'image (ImageReady) :

1 Effectuez une sélection dans l'image à l'aide des outils de sélection ou des commandes du menu Sélection.

2 Choisissez Sélectionner toute la sélection dans le menu de la palette Table des couleurs.

Pour sélectionner toutes les couleurs :

Choisissez Sélectionner toutes les couleurs dans le menu de la palette Table des couleurs.

Pour sélectionner toutes les couleurs Web sécurisées :

Choisissez Sélectionner toutes les couleurs Web sécurisées dans le menu de la palette Table des couleurs.

Pour sélectionner toutes les couleurs Web non sécurisées :

Choisissez Sélectionner toutes les couleurs Web non sécurisées dans le menu de la palette Table des couleurs.

Pour afficher les couleurs sélectionnées dans une image (ImageReady) :

Sélectionnez l'image optimisée. Cliquez sur une couleur sélectionnée dans la palette Table des couleurs pour inverser temporairement la couleur dans l'image, et voir ainsi les zones de l'image contenant cette couleur.

Pour visualiser un groupe de couleurs contiguës, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur une autre couleur. Toutes les couleurs situées entre la première couleur sélectionnée et la deuxième sont inversées.

Pour visualiser un groupe de couleurs non contiguës, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS), cliquez sur chaque couleur à sélectionner et maintenez le bouton de la souris enfoncé sur une couleur du groupe.

Pour désélectionner toutes les couleurs :

Choisissez Désélectionner toutes les couleurs dans le menu de la palette Table des couleurs.

Modification des couleurs

Vous pouvez remplacer une couleur sélectionnée dans la table des couleurs par n'importe quelle autre valeur de couleur RVB. Lorsque vous regénérez l'image optimisée, la nouvelle couleur apparaît à la place de la couleur sélectionnée dans l'image.

Pour modifier une couleur :

1 Cliquez deux fois sur la couleur dans la table des couleurs pour afficher le sélecteur de couleur par défaut.

2 Sélectionnez une couleur.

Un petit losange noir ( ) s'affiche au centre de chacune des couleurs modifiées. La couleur modifiée remplace la couleur d'origine de l'image.

Remarque : *la couleur modifiée est verrouillée (un carré blanc s'affiche dans l'angle inférieur droit de la couleur) (voir la section « Verrouillage des couleurs dans la table des couleurs », page 335).*

Remplacement par des couleurs Web sécurisées

Pour éviter le tramage des couleurs dans un navigateur, vous pouvez les remplacer par leurs plus proches équivalents dans la palette Web. Cela garantit que les couleurs ne sont pas simulées lorsqu'elles s'affichent dans un navigateur sous systèmes Windows ou Macintosh, capables d'afficher 256 couleurs uniquement (voir la section « Prévisualisation et définition du tramage », page 341).

Pour remplacer des couleurs par leurs plus proches équivalents dans la palette Web :

1 Sélectionnez une ou plusieurs couleurs dans l'image optimisée ou dans la table des couleurs (voir la section « Sélection de couleurs », page 333).

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur le bouton de déplacement Web () dans le panneau ou la palette Table des couleurs.

• Choisissez Déplacement/Annulation du déplacement des couleurs sélectionnées Web dans le menu de la palette Table des couleurs.

Un petit losange blanc () s'affiche au centre de la couleur Web déplacée et de toutes les couleurs Web sécurisées.

Pour rétablir les couleurs d'origine des couleurs Web déplacées :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Sélectionnez une couleur Web déplacée dans la table des couleurs et cliquez sur le bouton de déplacement Web () dans le panneau ou la palette Table des couleurs.

• Choisissez Annuler le déplacement de toutes les couleurs dans le menu de la palette Table des couleurs.

Pour spécifier une tolérance de déplacement automatique des couleurs vers leurs plus proches équivalents dans la palette Web :

Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, entrez une valeur dans la zone Alignement sur le Web ou faites glisser le curseur. Plus la valeur est élevée, plus nombreuses sont les couleurs déplacées (voir la section « Prévisualisation et définition du tramage », page 341).

Dans ImageReady, cliquez sur le bouton Afficher les options () dans l'onglet de la palette Optimiser ou choisissez Afficher les options dans le menu de la palette Optimiser pour afficher l'option Alignement sur le Web.

Verrouillage des couleurs dans la table des couleurs

Vous pouvez verrouiller des couleurs sélectionnées dans la table des couleurs, pour éviter leur suppression lorsque le nombre de couleurs est réduit et leur tramage dans l'application.

Remarque : *le verrouillage des couleurs n'empêche pas leur tramage dans un navigateur (voir la section « Prévisualisation et définition du tramage », page 341).*

Pour verrouiller une couleur :

1 Sélectionnez une ou plusieurs couleurs dans la table des couleurs (voir la section « Sélection de couleurs », page 333).

2 Verrouillez la couleur :

• Cliquez sur le bouton Verrouiller ().

• Choisissez Verrouiller/Déverrouiller les couleurs sélectionnées dans le menu de la palette Table des couleurs.

Un carré blanc () s'affiche dans l'angle inférieur droit de chaque couleur verrouillée.

Remarque : *si les couleurs sélectionnées comprennent des couleurs verrouillées et non verrouillées, toutes les couleurs seront verrouillées.*

Pour déverrouiller une couleur :

1 Cliquez sur la couleur verrouillée pour la sélectionner.

2 Déverrouillez la couleur :

• Cliquez sur le bouton Verrouiller ().

• Choisissez Verrouiller/Déverrouiller les couleurs sélectionnées dans le menu de la palette Table des couleurs.

Le carré blanc disparaît de l'échantillon de couleur.

Suppression des couleurs dans la table des couleurs

Vous pouvez supprimer des couleurs sélectionnées de la table des couleurs pour réduire la taille du fichier de l'image. Lorsque vous supprimez une couleur, les zones de l'image optimisée qui contenaient cette couleur sont rendues avec la couleur la plus proche disponible dans la palette.

Lorsque vous supprimez une couleur, la table des couleurs devient automatiquement une palette personnalisée. En effet, les palettes Adaptative, Perceptive et Sélection réintègrent automatiquement la couleur supprimée dans la palette lorsque vous réoptimisez l'image, tandis que la palette Personnalisé ne change pas lorsque vous réoptimisez l'image.

Pour supprimer des couleurs sélectionnées :

1 Sélectionnez une ou plusieurs couleurs dans la table des couleurs (voir la section « Sélection de couleurs », page 333).

2 Supprimez la couleur :

• Cliquez sur le bouton Corbeille (🗑).

• Choisissez Supprimer la couleur dans le menu de la palette Table des couleurs.

Chargement et enregistrement de tables des couleurs

Vous pouvez enregistrer des tables des couleurs à partir d'images optimisées pour les utiliser avec d'autres images et charger des tables des couleurs créées dans d'autres applications. Lorsque vous chargez une nouvelle table des couleurs dans une image, les couleurs de l'image optimisée sont modifiées pour refléter les couleurs de la nouvelle table.

Pour enregistrer une table des couleurs :

1 Choisissez Enregistrer la table des couleurs dans le menu de la palette Table des couleurs.

2 Attribuez un nom à la table des couleurs et choisissez un emplacement pour l'enregistrement. Par défaut, l'extension .act (Adobe Color Table) est attribuée au nom de fichier de la table des couleurs.

Si vous voulez accéder à la table des couleurs lorsque vous sélectionnez des options d'optimisation pour une image GIF ou PNG, enregistrez la table des couleurs dans le dossier Couleurs optimisées, dans le dossier Paramètres prédéfinis du dossier Adobe Photoshop.

3 Cliquez sur Enregistrer.

Pour charger une table des couleurs :

1 Choisissez Charger la table des couleurs dans le menu de la palette Table des couleurs.

2 Déplacez-vous jusqu'à un fichier contenant la table des couleurs à charger : un fichier .act (Adobe Color Table) ou GIF (pour charger la table des couleurs incorporée de ce fichier).

3 Cliquer sur Ouvrir.

Utilisation des palettes principales (ImageReady)

Vous pouvez créer une palette principale pour l'utiliser avec un groupe d'images GIF ou PNG-8 qui seront placées sur un CD-ROM ou un autre support d'enregistrement multimédia. Lorsque vous incluez la palette principale avec un lot d'images, toutes les images s'affichent avec les mêmes couleurs.

Pour créer une palette principale, ajoutez des couleurs à partir d'un jeu d'images, puis enregistrez. Pour créer une palette principale pour un lot d'images, ajoutez des couleurs à la palette à partir d'autres images optimisées.

Pour créer et appliquer une palette principale :

1 Affichez une image et choisissez Image > Palette principale > Effacer la palette principale (si disponible). La suppression de la palette principale évite l'insertion des couleurs des images précédentes dans la nouvelle palette.

2 Ouvrez une image contenant les couleurs à inclure dans la palette principale.

3 Choisissez Image > Palette principale > Ajouter à la palette principale. Toutes les informations de couleur de l'image actuelle sont ajoutées à la palette principale.

4 Répétez les étapes 2 et 3 pour toutes les images contenant les couleurs à inclure dans la palette principale.

5 Dans la palette Optimiser, sélectionnez les paramètres d'optimisation pour la palette principale.

6 Choisissez Image > Palette principale > Créer la palette principale pour créer une nouvelle table des couleurs à partir des informations de couleur des images utilisées aux étapes 2, 3 et 4.

7 Choisissez Image > Palette principale > Enregistrer la palette principale.

8 Attribuez un nom à la palette principale et choisissez un emplacement pour l'enregistrement. Par défaut, l'extension .act (Adobe Color Table) est attribuée au nom de fichier de la palette principale.

Si vous voulez accéder à la table des couleurs lorsque vous sélectionnez des options d'optimisation pour une image GIF ou PNG, enregistrez la palette principale dans le dossier Couleurs optimisées, dans le dossier Paramètres prédéfinis du dossier Adobe Photoshop.

9 Cliquez sur Enregistrer.

10 Pour appliquer la palette principale à l'image ou aux images pour lesquelles elle a été créée, ouvrez l'image ou les images et sélectionnez la palette principale :

• Si la palette principale apparaît dans le menu Algorithme de réduction de couleurs de la palette Optimiser, sélectionnez-la dans ce menu. Le menu Algorithme de réduction de couleurs contient toutes les palettes enregistrées dans le dossier Couleurs optimisées, dans le dossier Paramètres prédéfinis du dossier Adobe Photoshop.

• Chargez la palette principale comme décrit dans la section « Chargement et enregistrement de tables des couleurs », page 336.

Utilisation de valeurs hexadécimales pour les couleurs

Vous pouvez afficher les couleurs sous forme de valeurs hexadécimales dans la palette Infos. En outre, vous pouvez copier des couleurs sous forme de valeurs hexadécimales dans le Presse-papiers et les coller dans un document HTML.

Affichage de valeurs hexadécimales pour les couleurs dans la palette Infos

Dans Photoshop, les valeurs hexadécimales des couleurs s'affichent dans la palette Infos lorsque vous sélectionnez le mode Couleurs Web pour un ou pour les deux affichages de la couleur. Dans ImageReady, les valeurs hexadécimales des couleurs s'affichent automatiquement sur le côté droit de la palette Infos, à côté des valeurs de couleurs RVB. Les palettes Infos de Photoshop et ImageReady affichent également d'autres informations, suivant l'outil utilisé.

Pour afficher les valeurs hexadécimales des couleurs dans la palette Infos :

1 Choisissez Fenêtre > Afficher Infos ou cliquez sur l'onglet de la palette Infos pour afficher la palette.

2 (Photoshop) Choisissez Options de palette dans le menu de la palette. Dans les zones Infos couleur première lecture ou Infos couleur seconde lecture, choisissez Couleurs Web dans le menu Mode et cliquez sur OK.

3 Placez le pointeur sur la couleur dont vous voulez afficher les valeurs hexadécimales.

Copie de couleurs sous forme de valeurs hexadécimales

Vous pouvez copier les couleurs sous forme de valeurs hexadécimales à partir de fichiers dans Photoshop ou ImageReady, en utilisant le menu contextuel avec l'outil Pipette ou en utilisant les commandes du menu. Dans Photoshop, vous copiez une couleur sous forme de valeur hexadécimale à partir de la zone de travail principale (et non à partir de la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web).

Pour copier une couleur sous forme de valeur hexadécimale en utilisant l'outil Pipette :

1 Sélectionnez l'outil Pipette ( ) dans la boîte à outils.

2 Sélectionnez la couleur à copier :

• Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) sur une couleur dans l'image pour la sélectionner et afficher le menu contextuel de l'outil Pipette.

• (ImageReady) Cliquez sur la couleur que vous voulez copier dans l'image. La couleur sur laquelle vous cliquez devient la couleur de premier plan. Avec l'outil Pipette toujours sur l'image, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) pour afficher le menu contextuel de l'outil Pipette.

3 Choisissez Copier la couleur sous forme HTML (Photoshop) ou Copier la couleur du premier plan sous forme HTML (ImageReady) dans le menu contextuel de l'outil Pipette.

La couleur sélectionnée est copiée dans le Presse-papiers sous forme de valeur hexadécimale. Pour copier la couleur dans un fichier HTML, choisissez Edition > Coller, tout en affichant le fichier HTML dans l'application cible. Vous pouvez insérer le code pour tout élément HTML acceptant les propriétés de couleur.

Pour copier une couleur sous forme de valeur hexadécimale en utilisant les commandes de menu :

1 Sélectionnez la couleur à copier.

2 Copiez la couleur :

• (Photoshop) Choisissez Copier la couleur sous forme HTML dans le menu de la palette Couleur.

• (ImageReady) Choisissez Edition > Copier la couleur du premier plan sous forme HTML.

La couleur du premier plan est copiée dans le Presse-papiers sous forme de valeur hexadécimale. Pour copier une couleur dans un fichier HTML, ouvrez l'application cible et choisissez Edition > Coller, tout en affichant le fichier HTML.

Pour copier une couleur sous forme de valeur hexadécimale en faisant glisser (ImageReady) :

Faites glisser la couleur de premier plan à partir de la boîte à outils ou faites glisser une couleur sélectionnée dans la palette Table des couleurs ou Nuancier vers le fichier HTML de l'application cible.

Remarque : *cette fonction n'est pas prise en charge par toutes les applications d'édition de texte ou HTML.*

Réalisation d'images transparentes et avec détourage

La transparence vous permet de placer un objet graphique non rectangulaire sur l'arrière-plan d'une page Web. La transparence d'arrière-plan, prise en charge par les formats GIF et PNG, préserve les pixels transparents de l'image. Ces pixels se fondent avec l'arrière-plan de la page Web affichée dans un navigateur.

Le détourage d'arrière-plan, pris en charge par les formats GIF, PNG et JPEG, simule la transparence en remplissant ou en fusionnant les pixels transparents avec une couleur de détourage que vous choisissez en fonction de l'arrière-plan de la page Web sur laquelle vous placez l'image. Le détourage d'arrière-plan donne de meilleurs résultats lorsque le fond de la page Web est d'une couleur unie et que vous connaissez à l'avance cette couleur.

L'image d'origine doit contenir des pixels transparents pour que vous puissiez créer une transparence ou un détourage d'arrière-plan dans l'image optimisée. Vous pouvez créer une transparence lorsque vous créez un nouveau calque.

Remarque : *vous pouvez utiliser l'outil Gomme magique pour créer facilement une transparence dans une image. Dans Photoshop, vous pouvez également utiliser l'outil Gomme d'arrière-plan.*

Préservation de la transparence dans les images aux formats GIF et PNG

Les formats GIF et PNG-8 prennent en charge un niveau de transparence : les pixels peuvent être complètement transparents ou complètement opaques, mais pas partiellement transparents. Le format PNG-24, par contre, prend en charge la transparence multiniveau, vous permettant de préserver jusqu'à 256 niveaux de transparence dans l'image.

Pour préserver la transparence d'arrière-plan dans une image au format GIF ou PNG :

1 Ouvrez ou créez une image contenant une transparence.

2 Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, sélectionnez GIF, PNG-8 ou PNG-24 à partir du menu Format de fichier.

3 Sélectionnez Transparence.

4 Pour les formats GIF et PNG-8, indiquez comment traiter les pixels partiellement transparents dans l'image d'origine. Vous pouvez fondre les pixels partiellement transparents avec une couleur de détourage ou créer une transparence à bords nets (voir les sections « Création d'un détourage d'arrière-plan dans les images GIF et PNG », page 339 et « Création d'une transparence à bords nets dans les images GIF et PNG-8 », page 340).

Création d'un détourage d'arrière-plan dans les images GIF et PNG

Lorsque vous connaissez la couleur d'arrière-plan de la page Web sur laquelle l'image sera affichée, vous pouvez utiliser la fonction de détourage pour remplir ou fondre les pixels transparents avec une couleur de détourage correspondant à la couleur d'arrière-plan de la page Web. L'arrière-plan de la page Web doit être une couleur unie, sans motif.

Les résultats obtenus pour le détourage des images GIF et PNG-8 dépendent de l'option Transparence. Si vous sélectionnez Transparence, la couleur de détourage s'applique uniquement aux pixels partiellement transparents, tels que ceux des bords d'une image lissée. Lorsque l'image est placée sur une page Web, l'arrière-plan de cette page apparaît à travers les pixels transparents, et les bords de l'image se fondent avec l'arrière-plan. Cette fonctionnalité permet d'éviter l'effet d'auréole apparaissant parfois lorsqu'une image lissée est placée sur une couleur d'arrière-plan différente de l'arrière-plan de l'image d'origine. Elle permet également d'éviter l'apparition de bords crénelés dans les zones transparentes à bords nets des images GIF.

Si vous désélectionnez l'option Transparence, les pixels complètement transparents sont remplis avec la couleur de détourage, et les pixels partiellement transparents sont fondus avec cette couleur.

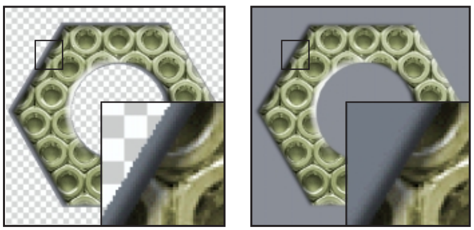


Image GIF avec l'option Transparence sélectionnée et avec l'option Transparence désélectionnée

Pour créer une image GIF ou PNG avec un détourage :

1 Ouvrez ou créez une image contenant une transparence.

2 Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, sélectionnez GIF, PNG-8 ou PNG-24 à partir du menu Formats de fichier.

3 Pour les formats GIF et PNG-8, sélectionnez ou désélectionnez l'option Transparence.

4 Sélectionnez une couleur dans le menu déroulant Détourage :

- (Photoshop) Sélectionnez Couleur de la pipette (pour utiliser la couleur dans l'échantillon de la pipette), Blanc, Noir ou Autre (en utilisant le sélecteur de couleur).
- (ImageReady) Sélectionnez Couleur de premier plan, Couleur d'arrière-plan ou Autre (en utilisant le sélecteur de couleur), ou sélectionnez une couleur dans la palette déroulante Détourage.

Création d'une transparence à bords nets dans les images GIF et PNG-8

Lorsque vous travaillez avec des fichiers au format GIF ou PNG-8, vous pouvez créer des zones transparentes à bords nets dans lesquelles tous les pixels transparents à plus de 50 % dans l'image d'origine sont complètement transparents dans l'image optimisée, et tous les pixels opaques à plus de 50 % dans l'image d'origine sont complètement opaques dans l'image optimisée. Utilisez la transparence à bords nets lorsque vous ne connaissez pas la couleur d'arrière-plan de la page Web ou lorsque cet arrière-plan présente un motif. Toutefois, gardez à l'esprit que la transparence à bords nets peut provoquer des bords crénelés dans l'image.

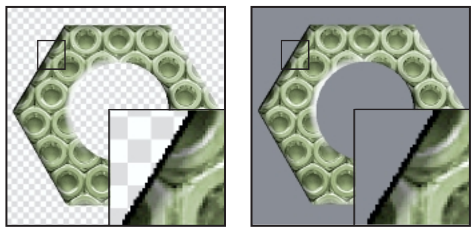


Image GIF avec une transparence à bords nets, affichée dans un navigateur (zoom de cartouche 300 %)

Pour créer une transparence à bords nets dans une image au format GIF ou PNG-8 :

1 Ouvrez ou créez une image contenant une zone transparente.

2 Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, sélectionnez GIF ou PNG-8 dans le menu Formats de fichier.

3 Sélectionnez Transparence.

4 Sélectionnez Sans dans le menu contextuel Détourage pour rendre complètement transparents tous les pixels transparents à plus de 50 %, et rendre complètement opaques tous les pixels transparents à moins de 50 %.

Création d'un détourage d'arrière-plan dans les images JPEG

Lorsque vous créez une image au format JPEG à partir d'une image d'origine contenant une transparence de calque, vous devez appliquer un détourage de couleur à cette image. Le format JPEG ne prenant pas en charge la transparence, la fusion avec une couleur de détourage est la seule manière de créer une impression de transparence d'arrière-plan dans l'image. Les pixels complètement transparents sont remplis avec la couleur de détourage, et les pixels partiellement transparents sont fondus avec cette couleur. Lorsque vous placez l'image JPEG sur une page Web dont l'arrière-plan correspond à la couleur de détourage, l'image semble intégrée à l'arrière-plan de la page Web.

Pour créer une image JPEG avec un détourage :

1 Ouvrez ou créez une image contenant une transparence.

2 Dans le panneau Optimisé ou la palette Optimiser, sélectionnez JPEG dans le menu Format de fichier.

3 Sélectionnez une couleur dans le menu déroulant Détourage :

• (Photoshop) Sélectionnez Sans, Couleur de la pipette (pour utiliser la couleur dans l'échantillon de la pipette), Blanc, Noir ou Autre (en utilisant le sélecteur de couleur).

• (ImageReady) Sélectionnez Sans, Couleur de premier plan, Couleur d'arrière-plan ou Autre (en utilisant le sélecteur de couleur), ou sélectionnez une couleur dans la palette déroulante Détourage.

Remarque : *lorsque vous sélectionnez Sans, le blanc est utilisé comme couleur de détourage.*

Prévisualisation et définition du tramage

La plupart des images affichées sur le Web sont créées avec des couleurs 24 bits (en mode Millions de couleurs), mais de nombreux navigateurs Web sont utilisés sur des ordinateurs avec moniteurs couleur 8 bits uniquement (mode 256 couleurs) ; ainsi, les images Web contiennent souvent des couleurs qui ne sont pas disponibles pour de nombreux navigateurs. Les ordinateurs utilisent une technique, appelée tramage, pour simuler les couleurs non disponibles dans leurs systèmes. Le tramage crée des pixels adjacents de différentes couleurs pour donner l'impression d'une troisième couleur. Par exemple, une couleur rouge et une couleur jaune peuvent être tramées en mosaïque pour créer l'illusion d'une couleur orange absente de la palette Couleur.

Lorsque vous optimisez des images, deux types de tramage peuvent se produire :

• *Tramage d'application* dans les images GIF et PNG-8, lorsque Photoshop ou ImageReady tentent de simuler des couleurs qui apparaissent dans l'image d'origine, mais qui sont absentes de la palette Couleur spécifiée pour l'image optimisée. Vous pouvez commander le tramage d'application utilisé par Photoshop ou ImageReady dans l'image optimisée.

Vous pouvez sélectionner un motif de tramage à appliquer à l'image. En outre, vous pouvez créer des motifs de tramage personnalisés pour les images GIF ou PNG-8 en utilisant le filtre DitherBox (voir la section « Création et application de motifs de tramage personnalisés », page 344).

Remarque : *l'application d'un motif de tramage n'est pas recommandée pour les images JPEG ou PNG-24.*

• *Tramage de navigateur*, lorsqu'un navigateur Web utilisant un affichage couleur 8 bits (mode 256 couleurs) tente de simuler des couleurs qui apparaissent dans l'image optimisée, mais qui sont absentes de la palette Couleur utilisée par le navigateur. Le tramage de navigateur peut survenir dans les images GIF, PNG ou JPEG, et peut s'ajouter à un tramage d'application dans les images GIF ou PNG-8. Vous pouvez définir la quantité de tramage en remplaçant des couleurs sélectionnées dans l'image par des couleurs Web sécurisées. Les options du sélecteur de couleur, de la palette Couleur de Photoshop ou d'ImageReady et du panneau Table des couleurs (Photoshop) ou de la palette Table des couleurs (ImageReady) vous permettent de spécifier des couleurs Web sécurisées lorsque vous choisissez une couleur.

Prévisualisation et commande du tramage d'application

Vous pouvez prévisualiser le tramage d'application dans les images GIF et PNG-8. Le menu contextuel Algorithme de tramage vous permet de choisir une méthode de tramage pour l'image. Les images contenant principalement des couleurs unies donnent de bons résultats sans tramage. Les images en tons continus (notamment des dégradés) donnent souvent de meilleurs résultats avec un tramage qui évite l'apparition de bandes de couleurs.

Pour commander le tramage d'application :

1 Choisissez une option dans le menu contextuel Algorithme de tramage :

• L'option Sans tramage n'applique aucun tramage d'application à l'image.

• L'option Motif applique un motif carré semblable à une trame de demi-teinte pour simuler les couleurs absentes de la table des couleurs.

• L'option Diffusion applique un motif aléatoire, en général moins visible que le motif géométrique. Les effets du tramage sont diffusés sur les pixels adjacents. Le tramage Diffusion peut entraîner l'apparition de lignes sur les bordures des tranches. La liaison des tranches permet d'obtenir un motif de tramage sur toutes les tranches et d'éliminer ces lignes.

• L'option Bruit applique un motif aléatoire, semblable au tramage Diffusion, mais sans la diffusion du motif sur les pixels adjacents. Aucune ligne n'apparaît avec la méthode de tramage Bruit.

2 Si vous choisissez l'algorithme de tramage Diffusion, faites glisser le curseur de tramage ou entrez une valeur pour sélectionner un pourcentage de tramage.

Le pourcentage de tramage indique la quantité de tramage appliquée à l'image. Un pourcentage élevé restitue un plus grand nombre de couleurs et de détails dans l'image, mais risque de créer un fichier plus volumineux. Pour une compression optimale, utilisez le pourcentage de tramage d'application minimum permettant le détail de couleurs recherché.

Vous pouvez utiliser une couche alpha pour varier le pourcentage de tramage dans les différentes parties de l'image. Cette technique donne de meilleurs résultats dans les zones sensibles de l'image, sans augmenter la taille du fichier (voir la section « Utilisation de couches pour modifier le tramage », page 329).

Prévisualisation du tramage de navigateur

Vous pouvez prévisualiser le tramage de navigateur directement dans Photoshop ou ImageReady, ou dans un navigateur utilisant un moniteur couleur 8 bits (mode 256 couleurs).

Pour prévisualiser le tramage du navigateur :

Affichez un fichier optimisé et prévisualisez le tramage dans l'application :

• (Photoshop) Choisissez Navigateur Dither dans le menu du panneau de document de la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web. Pour afficher le menu, cliquez sur le triangle situé dans l'angle supérieur droit du panneau de document.

• (ImageReady) Choisissez Affichage > Aperçu > Navigateur Dither. La commande apparaît cochée lorsqu'elle est activée. Choisissez Affichage > Aperçu > Navigateur Dither de nouveau pour désactiver la commande.

Pour prévisualiser un tramage de navigateur dans un navigateur :

1 Réglez l'affichage couleur de votre ordinateur sur couleur 8 bits (256 couleurs). Consultez la documentation du système d'exploitation de votre ordinateur pour de plus amples informations sur la modification de l'affichage couleur.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Lancez votre navigateur et ouvrez une image optimisée directement dans celui-ci.

• Une image optimisée étant affichée, cliquez sur le bouton Aperçu dans un navigateur dans la boîte à outils.

Minimisation du tramage de navigateur

L'utilisation des couleurs de la palette Web garantit que les couleurs ne seront pas simulées lorsqu'elles seront affichées dans un navigateur sous les systèmes d'exploitation Windows ou Macintosh pouvant afficher au moins 256 couleurs.

Vous disposez de plusieurs options pour choisir des couleurs Web sécurisées.

• Lorsque vous créez une image, vous pouvez utiliser le sélecteur de couleur, la palette Couleur ou la palette Nuancier.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Utilisation des couleurs Web sécurisées » dans l'aide en ligne.

• Dans les images GIF et PNG-8, vous pouvez remplacer les couleurs existantes par des couleurs Web sécurisées à partir de la table des couleurs (voir la section « Remplacement par des couleurs Web sécurisées », page 334).

Création et application de motifs de tramage personnalisés

Vous pouvez utiliser le filtre DitherBox afin de créer un motif de tramage personnalisé pour une couleur RVB sélectionnée. Vous pouvez ensuite remplir une sélection ou un calque d'une image avec le motif de tramage. Vous pouvez enregistrer vos motifs de tramage personnalisés dans des groupes appelés *collections*, et utiliser ces motifs avec d'autres images.

Pour créer et appliquer un motif de tramage personnalisé :

1 Une image étant affichée dans la fenêtre du document (Photoshop) ou en vue Original (ImageReady), utilisez l'outil Pipette () pour sélectionner une couleur de premier plan à simuler avec un motif de tramage personnalisé. La couleur de premier plan devient la base du motif de tramage personnalisé du filtre DitherBox.

Remarque : *dans Photoshop, vous créez des motifs de tramage personnalisés lorsque vous vous trouvez dans la zone principale de travail de Photoshop (et non dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web). Assurez-vous que l'image est en mode RVB. Pour de plus amples informations sur les modes de couleur, voir l'aide en ligne de Photoshop.*

2 Utilisez les outils de sélection ou la palette Calques pour sélectionner la zone ou le calque de l'image à remplir avec le motif de tramage personnalisé.

3 Choisissez Filtre > Divers > DitherBox.

L'échantillon RVB de la boîte de dialogue DitherBox affiche la couleur de premier plan actuelle. Pour choisir une autre couleur RVB comme base pour le motif de tramage, cliquez sur l'échantillon RVB, sélectionnez une nouvelle couleur dans les sélecteur de couleur et cliquez sur le bouton Flèche () pour le transférer dans la boîte des motifs.

4 Choisissez l'une des options suivantes dans le menu contextuel de la palette de couleurs de la boîte de dialogue DitherBox :

• Palette sécurisée pour le Web, pour créer un motif de tramage en utilisant les couleurs de la palette Web.

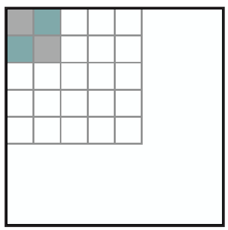
• Charger la table des couleurs, pour ouvrir une autre palette de couleurs et créer un motif de tramage en utilisant ces couleurs. Déplacez-vous ensuite vers la palette Couleur et ouvrez-la.

Remarque : *si vous utilisez des couleurs autres que celles de la palette Web dans un motif de tramage personnalisé, les couleurs seront tramées dans un navigateur avec un affichage 8 bits. L'utilisation de couleurs non Web est recommandée uniquement pour l'affichage non Web.*

Par défaut, le motif de tramage que vous créez est enregistré dans la collection de motifs de tramage.

5 Sélectionnez un motif de pixel entre 2 et 8 pixels carrés pour le motif de tramage personnalisé dans la liste des motifs.

6 Cliquez sur le bouton fléché () pour afficher le motif de tramage le plus proche de la couleur RVB sélectionnée dans la zone d'aperçu du motif. Si aucun motif de tramage n'est enregistré dans une collection du filtre DitherBox, la zone d'aperçu du motif affiche le motif qui correspond à la couleur RVB.



Motif de tramage

7 Utilisez l'une des méthodes suivantes pour modifier le motif de tramage personnalisé :

• Pour ajouter une couleur au motif de tramage, cliquez sur une couleur dans la palette Couleur. Sélectionnez ensuite l'outil Crayon (✎) dans la boîte de dialogue DitherBox, puis cliquez sur la grille de motifs pour ajouter la couleur.

• Pour supprimer une couleur du motif de tramage, sélectionnez l'outil Gomme (⌫) dans la boîte de dialogue DitherBox et cliquez sur la couleur dans la grille de motifs de tramage.

La zone d'aperçu du motif de tramage affiche les modifications apportées.

8 Lorsque vous obtenez le résultat recherché, cliquez sur Remplir pour remplir la zone ou le calque sélectionnés dans l'image.

Le motif de tramage personnalisé est appliqué à l'image et la boîte de dialogue DitherBox se referme.

Pour appliquer un motif de tramage personnalisé enregistré précédemment à une image :

1 Une image étant affichée dans Photoshop ou ImageReady, sélectionnez la zone ou le calque de l'image à remplir avec le motif de tramage personnalisé.

2 Choisissez Filtre > Divers > DitherBox.

3 Sélectionnez la collection contenant le motif de tramage à utiliser dans le menu déroulant Collection.

4 Sélectionnez le motif de tramage que vous voulez utiliser dans la liste Collection.

5 Cliquez sur Remplir.

Le motif de tramage est appliqué à l'image et la boîte de dialogue DitherBox se referme.

Pour modifier des collections de motifs de tramage :

Effectuez l'une des opérations suivantes dans la boîte de dialogue DitherBox :

• Pour renommer une collection, sélectionnez-la dans le menu déroulant Collection. Sélectionnez ensuite la commande Renommer la collection dans le menu déroulant Collection. Entrez un nouveau nom pour la collection et cliquez sur OK.

• Pour créer une nouvelle collection, sélectionnez Nouvelle collection dans le menu déroulant Collection. Entrez un nom pour la collection et cliquez sur OK.

• Pour supprimer une collection et son contenu, sélectionnez-la dans le menu déroulant, puis sélectionnez Supprimer la collection dans le menu déroulant Collection.

Définition des préférences d'optimisation (ImageReady)

Vous pouvez définir des préférences dans ImageReady pour les paramètres d'optimisation par défaut et les panneaux de configuration des vues 2 vignettes et 4 vignettes.

Pour définir les préférences d'optimisation :

1 Choisissez Edition > Préférences > Optimisation.

2 Choisissez une option dans la section Optimisation par défaut :

• Utiliser les paramètres précédemment utilisés, pour appliquer automatiquement les derniers paramètres d'optimisation utilisés.

• Sélection automatique GIF/JPEG, pour optimiser automatiquement l'image au format GIF ou JPEG. ImageReady sélectionne GIF ou JPEG selon les résultats de l'analyse de l'image.

• Sélectionnez Utiliser un paramètre nommé, et choisissez une option dans le menu déroulant Paramètre nommé.

3 Dans les zones Paramètres 2 vignettes et Paramètres 4 vignettes, définissez des paramètres pour les premier, deuxième, troisième et quatrième panneaux (les deux derniers panneaux s'appliquent uniquement à la vue 4 vignettes) :

• Original, pour afficher l'image d'origine dans le panneau spécifié. Cette option est disponible pour le premier panneau uniquement.

• En cours, pour afficher dans le panneau spécifié l'image avec les paramètres sélectionnés dans la palette Optimiser. Cette option est disponible pour tous les panneaux.

• Auto, pour afficher une version optimisée réduite de l'image générée automatiquement par ImageReady et basée sur les paramètres sélectionnés dans la palette Optimiser. Cette option est disponible pour les deuxième, troisième et quatrième panneaux.

• Sélectionnez l'un des douze paramètres nommés pour afficher l'image optimisée avec ces paramètres. Cette option est disponible pour les deuxième, troisième et quatrième panneaux.

4 Cliquez sur OK.

Automatisation des paramètres d'optimisation à l'aide d'un droplet (ImageReady)

Vous pouvez enregistrer les paramètres de la palette Optimiser pour les utiliser sur des images individuelles ou sur des lots d'images en créant un *droplet*, petite application pour appliquer les paramètres d'optimisation à une image ou à un lot d'images que vous faites glisser sur l'icône du droplet. Vous pouvez faire glisser un droplet sur le bureau ou l'enregistrer sur le disque. Lorsque vous créez un droplet, vous pouvez choisir l'emplacement pour l'enregistrement des images. Lorsque vous faites glisser une image sur le droplet, celui-ci lance ImageReady si le programme n'est pas en cours d'exécution.

Remarque : *vous pouvez également faire glisser un droplet sur la palette Scripts de ImageReady pour créer une étape ou sur une tranche pour appliquer les paramètres d'optimisation à cette tranche.*

Pour créer un droplet afin d'automatiser les paramètres de la palette Optimiser :

1 Affichez une image dans une fenêtre et choisissez un format et des options de compression dans la palette Optimiser.

2 Créez un droplet :

• Faites glisser l'icône du droplet ( ) de la palette Optimiser vers le bureau.

Le droplet est nommé avec une brève description des paramètres de compression, comprenant le format de fichier, la palette Couleur ou les paramètres de qualité. Vous pouvez renommer le droplet comme vous le faites pour toute autre icône du bureau.

• Cliquez sur l'icône du droplet dans la palette Optimiser. Nommez le droplet, choisissez un emplacement pour son enregistrement et cliquez sur Enregistrer.

• Choisissez Créer une application droplet dans le menu de la palette Optimiser. Nommez le droplet, choisissez un emplacement pour son enregistrement et cliquez sur Enregistrer.

Pour utiliser un droplet :

1 Faites glisser une image ou un dossier d'images sur l'icône du droplet.

Une barre affiche la progression du traitement des images.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes pour commander le traitement :

• Pour interrompre momentanément le traitement, cliquez sur Pause. Cliquez sur Reprendre pour continuer le traitement.

• Pour annuler le traitement, cliquez sur Arrêter.

• Laissez le traitement se terminer tout seul.

Enregistrement des images optimisées

Vous pouvez enregistrer une image optimisée de plusieurs manières pour l'utiliser sur le Web.

HTML et images Vous pouvez générer tous les fichiers nécessaires pour utiliser votre image comme page Web. Ces fichiers comprennent le fichier HTML et des fichiers images séparés pour les tranches dans l'image source. Le fichier HTML contient le code pour les effets Web dans le document, tels que les liens hypertexte, les cartes-images, les transformations par souris et les animations. Les fichiers image utilisent le format et les options spécifiés dans les paramètres d'optimisation.

Images Vous pouvez enregistrer l'image au format et avec les options spécifiés dans les paramètres d'optimisation. Si l'image source contient plusieurs tranches, chaque tranche est enregistrée sous forme de fichier séparé.

HTML Vous pouvez enregistrer le code HTML de votre image, mais pas les données de l'image. Dans ImageReady, vous pouvez également créer un fichier HTML en utilisant la commande Copier au format HTML. Cette commande vous permet de copier le code HTML d'une image optimisée dans le Presse-papiers et coller le code HTML dans un autre document HTML. Si vous modifiez ensuite l'image source, vous pouvez utiliser la commande Mise à jour HTML pour mettre à jour le document HTML.

Lorsque vous enregistrez une image optimisée avec des tranches, vous pouvez l'enregistrer avec toutes les tranches ou avec les tranches sélectionnées uniquement.

Pour enregistrer une image optimisée :

1 (Photoshop) Choisissez Fichier > Enregistrer pour le Web.

2 Sélectionnez une vue et appliquez les paramètres d'optimisation comme décrit dans la section « Optimisation des images », page 320.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web.

• (ImageReady) Choisissez Fichier > Enregistrer une copie optimisée pour enregistrer le fichier dans son état actuel. Si vous avez déjà enregistré le fichier optimisé en utilisant la commande Fichier > Enregistrer une copie optimisée, une nouvelle application de cette commande enregistre le fichier avec le nom et les options spécifiés pour le premier enregistrement. La boîte de dialogue d'enregistrement ne s'affiche pas.

• (ImageReady) Choisissez Fichier > Enregistrer une copie optimisée sous pour enregistrer une autre version du fichier sous un autre nom.

4 Entrez le nom du fichier et choisissez un emplacement pour l'enregistrement.

5 Sélectionnez un type de fichier pour la commande Enregistrer sous :

• HTML et images, pour générer un fichier HTML et enregistrer chaque tranche dans un fichier image séparé.

• Images, pour enregistrer chaque tranche dans l'image comme fichier séparé.

• HTML, pour générer un fichier HTML sans enregistrer les fichiers d'image.

6 Pour définir les préférences d'enregistrement des fichiers image et HTML, cliquez sur Paramètres de sortie (voir la section « Définition des options de sortie », page 348).

7 (ImageReady) Sélectionnez Codes GoLive inclus pour reformater le fichier HTML et le code JavaScript afin de pouvoir modifier les transformations par souris dans Adobe GoLive. Le code est reformaté dans le style utilisé par GoLive (et risque de créer un fichier HTML plus volumineux).

Vous n'avez pas besoin de générer un fichier HTML pour ouvrir une page Web dans GoLive 5.0. Enregistrez tout simplement la page Web comme fichier Photoshop (PSD), puis importez le fichier directement dans GoLive. Pour de plus amples informations, voir le Guide de l'utilisateur Adobe GoLive 5.0.

8 Choisissez une option pour les tranches dans le menu déroulant :

• Toutes les tranches, pour enregistrer toutes les tranches de l'image.

• Tranches sélectionnées, pour enregistrer uniquement les tranches sélectionnées. Si vous sélectionnez cette option, ainsi que l'option HTML et images, ImageReady ou Photoshop génère le code HTML basé sur les limites les plus éloignées des tranches sélectionnées, et génère des tranches auto, si nécessaire, pour créer une table complète HTML.

Remarque : *vous devez sélectionner les tranches auxquelles appliquer cette procédure avant de commencer.*

• Sélection de tranches pour enregistrer uniquement les tranches sélectionnées Vous devez enregistrer une sélection de tranches pour que cette option apparaisse dans le menu (voir la section « Sélection de tranches », page 276).

9 Cliquez sur Enregistrer.

Pour copier du code HTML dans le Presse-papiers (ImageReady) :

Choisissez Edition > Copier le code HTML et choisissez une option dans le sous-menu :

• Copier toutes les tranches, pour copier le code HTML de toutes les tranches du document.

• Copier les tranches sélectionnées, pour copier le code HTML des tranches sélectionnées uniquement.

• Copier les préchargements, pour copier la partie JavaScript du code HTML pour les tranches du document.

ImageReady génère et formate le code HTML en se basant sur les paramètres définis dans la boîte de dialogue Options de sortie. Veillez à spécifier les options HTML, telles que l'utilisation de tables ou de feuilles de styles en cascade, avant de copier et coller du code HTML (voir la section « Définition des options de sortie HTML », page 349).

Pour coller le code HTML ImageReady dans un document HTML, ouvrez le document HTML dans l'application cible et choisissez Edition > Coller.

Pour mettre à jour le code HTML d'une image (ImageReady) :

1 Choisissez Fichier > Mise à jour HTML.

2 Sélectionnez le fichier HTML contenant le code HTML de l'image.

3 Sélectionnez Enregistrer les images pour enregistrer le fichier image lorsque vous mettez à jour le code HTML de l'image.

4 Cliquez sur Enregistrer.

Définition des options de sortie

Les options de sortie vous permettent de commander les fichiers générés lorsque vous enregistrez une image optimisée sous forme de page Web ; vous pouvez spécifier le formatage des fichiers HTML et le nom des fichiers image. Les paramètres de sortie incluent également des options pour attribuer un nom aux tranches et pour créer des images d'arrière-plan.

Utilisation de la boîte de dialogue Paramètres de sortie

Cette boîte de dialogue contient quatre groupes d'options : HTML, Arrière-plan, Enregistrement des fichiers et Tranches. Vous pouvez enregistrer les paramètres dans un fichier et le charger pour appliquer les mêmes paramètres à des fichiers différents.

Pour afficher la boîte de dialogue Paramètres de sortie :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Cliquez sur Paramètres de sortie dans la boîte de dialogue Enregistrer pour le Web. Utilisez cette méthode si vous voulez charger et enregistrer les paramètres.

• (ImageReady) Choisissez un groupe de préférences dans le sous-menu Fichier > Paramètres de sortie. Utilisez cette méthode si vous voulez charger et enregistrer les paramètres.

• Lorsque vous enregistrez une image optimisée, cliquez sur Paramètres de sortie dans la boîte de dialogue Enregistrer une copie optimisée sous. Les options d'enregistrement et de chargement ne sont pas disponibles lorsque vous utilisez cette méthode pour accéder à la boîte de dialogue Paramètres de sortie.

Pour passer à un autre groupe d'options de sortie :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Sélectionnez le groupe d'options dans le menu contextuel sous le menu Paramètres.

• Cliquez sur Suivante pour afficher la fenêtre d'options suivante dans la liste ; cliquez sur Précédente pour afficher la fenêtre précédente.

Pour enregistrer les paramètres de sortie dans un fichier :

1 Définissez les options dans la boîte de dialogue Paramètres de sortie et cliquez sur Enregistrer.

2 Entrez un nom pour le fichier et choisissez un emplacement pour son enregistrement. Par défaut, les paramètres de sortie sont enregistrés dans le dossier Paramètres de sortie optimisés du dossier Paramètres prédéfinis dans le dossier Adobe Photoshop.

3 Cliquez sur Enregistrer.

Pour charger les paramètres de sortie :

1 Cliquez sur Charger dans la boîte de dialogue Paramètres de sortie.

2 Sélectionnez un fichier comportant l'extension *.iros et cliquez sur Ouvrir.

Définition des options de sortie HTML

Vous pouvez définir les options suivantes pour les fichiers HTML :

Casse des balises Sélectionnez la casse à utiliser pour les balises : tout en majuscules, majuscule initiale ou tout en minuscules. Utilisez des majuscules pour mieux faire ressortir le code dans le fichier.

Casse des attributs Sélectionnez la casse à utiliser pour les attributs : tout en majuscules, majuscule initiale ou tout en minuscules.

Retrait Sélectionnez une méthode de mise en retrait des lignes de code : utilisation des paramètres de l'application de création, utilisation d'un nombre d'espace spécifié ou aucune mise en retrait.

Fins de ligne Sélectionnez une plate-forme pour la compatibilité de terminaison de ligne.

Toujours mettre les attributs entre guillemets Pour placer des guillemets autour de tous les attributs de balises. Vous devez placer des guillemets autour des attributs de balises pour la compatibilité avec certains navigateurs plus anciens et pour la conformité stricte avec le langage HTML. Toutefois, l'utilisation systématique des guillemets autour des attributs de balises n'est pas conseillée. Les guillemets sont utilisés lorsque nécessaires pour la compatibilité avec la plupart des navigateurs, même si cette option est désélectionnée.

Commentaires inclus Pour ajouter des explications au code HTML.

Codes GoLive inclus Pour reformater le fichier HTML et le code JavaScript afin de pouvoir modifier les transformations par souris dans Adobe GoLive. Le code est reformaté dans le style utilisé par GoLive (et risque de créer un fichier HTML volumineux).

Générer la CSS Pour générer une feuille de styles en cascade.

Référence Sélectionnez une option pour référencer la position d'une tranche dans le fichier HTML lorsque vous utilisez une feuille de styles en cascade :

- Par ID, pour positionner les tranches utilisant des styles avec un ID unique.
- Insertion, pour inclure les éléments de style contenus dans la déclaration de la balise <DIV> de l'élément.
- Par catégorie, pour positionner les tranches utilisant des classes avec un ID unique.

Générer la table Pour aligner les tranches sur une table HTML.

Cellules vides Sélectionnez une option pour remplir les cellules de données vides (tranches définies sans image). Sélectionnez GIF, IMG W&H pour utiliser une image GIF d'un pixel avec des valeurs de largeur et de hauteur spécifiées sur la balise IMG. Sélectionnez GIF, TD W&H pour utiliser une image GIF d'un pixel avec des valeurs de largeur et de hauteur spécifiées sur la balise TD. Sélectionnez NoWrap, TD W&H pour placer un attribut NoWrap non standard sur les données de la table et placer également des valeurs de largeur et de hauteur spécifiées sur les balises TD.

TD W&H Sélectionnez une option pour inclure les attributs de largeur et hauteur des données de la table : Toujours, Jamais ou Auto (paramètre conseillé).

Cellules d'espaceur Sélectionnez une option pour ajouter une rangée et une colonne de cellules d'espaceur vides autour de la table générée : Toujours, Jamais ou Auto (le paramètre conseillé). L'ajout de cellules d'espaceur est nécessaire pour les tables dans lesquelles les limites de tranches ne sont pas alignées, afin d'éviter que la table ne se sépare dans certains navigateurs.

Type de carte-image (ImageReady uniquement) Sélectionnez une option pour générer le code de la carte-image :

- Côté client, pour inclure tout le code nécessaire à la carte-image dans le fichier HTML de l'image.
- Côté serveur NCSA, pour créer un fichier .map séparé en plus du fichier HTML, avec les spécifications NCSA.
- Côté serveur CERN, pour créer un fichier .map séparé en plus du fichier HTML, avec les spécifications CERN.
- Client & NCSA, pour créer une carte-image compatible à la fois pour le client et pour le serveur, avec les spécifications NCSA.
- Client & CERN, pour créer une carte-image compatible à la fois pour le client et pour le serveur avec les spécifications CERN.

***Remarque :** contactez votre fournisseur d'accès Internet pour savoir si vous devez utiliser les spécifications NCSA ou CERN pour les cartes-images côté serveur.*

Placement d'une carte-image (ImageReady uniquement) Sélectionnez une option de placement pour la déclaration de la carte-image (la balise <MAP>) dans le fichier HTML :

- Haut, pour placer la déclaration en haut de la section de texte HTML.
- Texte, pour placer la déclaration au-dessus de la balise <IMG SRC> de la tranche associée.
- Bas, pour placer la déclaration au bas de la section de texte HTML.

Définition d'options d'enregistrement de fichiers

Vous pouvez définir les options suivantes pour l'enregistrement des fichiers :

Dénomination de fichier Sélectionnez les éléments dans les menus déroulants ou entrez un texte dans les zones à combiner en noms par défaut pour tous les fichiers. Les différents éléments sont le nom du document, le nom de la tranche, l'état de la transformation par souris, le nom du déclencheur, la date de création, le numéro de la tranche, la ponctuation et l'extension du fichier. Certaines options ne sont appropriées que si le fichier contient des tranches ou des états de transformation par souris.

Les zones vous permettent de modifier l'ordre et le formatage des parties du nom du fichier (par exemple, en vous permettant d'indiquer l'état de transformation par souris par une abréviation plutôt que par le nom complet).

Compatibilité des noms de fichiers Sélectionnez une ou plusieurs options pour rendre un nom de fichier compatible avec les systèmes d'exploitation Windows (les noms de fichier longs sont autorisés), Macintosh et UNIX.

Copier l'image de fond à l'enregistrement Pour préserver une image de fond qui a été spécifiée dans le groupe des préférences de fond (voir la section « Création d'images d'arrière-plan », page 352).

Dossier de destination Pour spécifier le nom du dossier d'enregistrement des images optimisées (disponible uniquement pour les documents contenant plusieurs tranches).

Insérer le copyright Pour inclure les informations sur le copyright avec l'image. Vous ajoutez ces informations dans la boîte de dialogue Infos sur l'image (voir la section « Ajout d'un titre et d'informations de copyright dans un fichier HTML », page 351).

Définition des préférences de nom de tranches

Vous pouvez spécifier le style de nom par défaut attribué aux tranches dans la section Tranches. Sélectionnez les éléments dans les menus déroulants ou entrez un texte dans les zones à combiner en noms par défaut pour toutes les tranches. Les différents éléments sont le nom du document, le mot « tranche », des chiffres ou des lettres désignant les tranches ou les états de transformation par souris, la date de création de la tranche, la ponctuation ou l'option « Sans ».

Ajout d'un titre et d'informations de copyright dans un fichier HTML

Vous pouvez ajouter un titre et des informations de copyright dans un fichier HTML en ajoutant ces informations dans la boîte de dialogue Informations (Photoshop) ou Infos sur l'image (ImageReady). Le titre s'affiche dans la barre de titre du navigateur Web ; les informations de copyright ne s'affichent pas dans le navigateur, mais peuvent être utilisées en cas de litige pour vérifier les droits d'auteur.

Pour entrer les informations sur une image :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- (Photoshop) Choisissez Fichier > Informations.
- (ImageReady) Choisissez Fichier > Infos sur l'image.

2 Entrez le titre qui s'affichera dans la barre de titre du navigateur Web :

• (Photoshop) Choisissez Légende dans le menu déroulant Rubrique et entrez le texte dans la zone de texte Légende.

• (ImageReady) Entrez du texte dans la zone de texte Titre de la page.

3 Entrez les informations de copyright :

• (Photoshop) Choisissez Copyright et URL dans le menu Rubrique et entrez le texte de copyright dans la zone de texte Notice.

• (ImageReady) Entrez votre texte dans la zone de texte Copyright.

4 Cliquez sur OK.

Création d'images d'arrière-plan

De nombreuses pages Web contiennent des images d'arrière-plan en mosaïque créées à partir d'un graphique unique répété pour remplir la page entière. Dans ImageReady, vous pouvez créer un fichier HTML qui affichera l'image sélectionnées sous la forme d'un arrière-plan en mosaïque dans un navigateur Web. Vous pouvez également créer un fichier HTML qui affichera une autre image ou une couleur unie comme arrière-plan derrière l'image courante. ImageReady inclut la balise <body background> pour l'image d'arrière-plan et la balise <body bgcolor> pour la couleur d'arrière-plan dans le fichier HTML.

En outre, vous pouvez préparer une image pour l'utiliser comme arrière-plan en mosaïque à l'aide du filtre Création de mosaïque, qui fusionne les bords d'une image pour créer un arrière-plan régulier. Vous pouvez également utiliser le filtre Création de mosaïque pour créer un arrière-plan en forme de kaléidoscope dans lequel l'image est inversée horizontalement et verticalement, créant ainsi un motif abstrait.

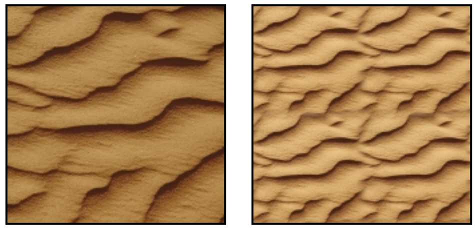


Image d'origine et image préparée avec la fonction Contour fusionné, affichée comme arrière-plan en mosaïque

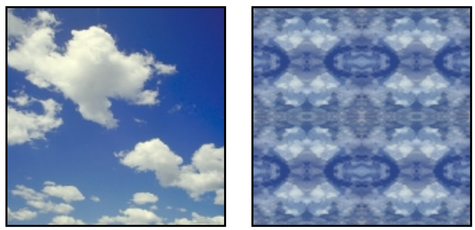


Image d'origine et image préparée avec la fonction Kaléidoscope, affichée comme arrière-plan en mosaïque

Pour définir l'image sélectionnée comme image d'arrière-plan :

1 Ouvrez la boîte de dialogue Paramètres de sortie et sélectionnez l'option Fond (voir la section « Utilisation de la boîte de dialogue Paramètres de sortie », page 349).

2 Pour l'option Afficher comme, sélectionnez Fond.

3 Pour sélectionner une couleur unie d'arrière-plan à afficher pendant le téléchargement de l'image d'arrière-plan ou à afficher dans les zones transparentes de l'image d'arrière-plan, cliquez sur la zone de couleur et choisissez une couleur à l'aide du sélecteur de couleur. Vous pouvez également cliquer sur le triangle situé à côté de la zone de couleur et sélectionner Sans, Couleur de premier plan, Couleur d'arrière-plan ou Autre (en utilisant le sélecteur de couleur), ou bien sélectionner une couleur dans le menu dans la palette déroulante.

4 Cliquez sur OK.

Pour spécifier un arrière-plan à utiliser avec l'image sélectionnée :

1 Ouvrez la boîte de dialogue Paramètres de sortie et sélectionnez l'option Fond (voir la section « Définition des options de sortie », page 348).

2 Pour l'option Afficher comme, sélectionnez Image.

3 Sélectionnez un arrière-plan :

• Pour sélectionner une image d'arrière-plan, cliquez sur Sélectionner et sélectionnez l'image à utiliser comme arrière-plan derrière l'image courante.

• Pour sélectionner un arrière-plan de couleur unie, cliquez dans la zone de couleur et choisissez une couleur à l'aide du sélecteur de couleur. Vous pouvez également cliquer sur le triangle situé à côté de la zone de couleur et sélectionner Sans, Couleur de premier plan, Couleur d'arrière-plan ou Autre (en utilisant le sélecteur de couleur), ou bien sélectionner une couleur dans le menu dans la palette déroulante.

Si vous sélectionnez une image d'arrière-plan et une couleur d'arrière-plan, la couleur d'arrière-plan s'affiche pendant le téléchargement de l'image d'arrière-plan. Elle s'affiche également dans les zones transparentes de l'image d'arrière-plan.

Pour préparer une image afin de l'utiliser comme image d'arrière-plan en mosaïque (ImageReady) :

1 Une image étant affichée, utilisez l'outil Rectangle de sélection ( ) pour sélectionner une zone de l'image à utiliser comme arrière-plan en mosaïque.

2 Choisissez Filtre > Divers > Création de mosaïque.

3 Choisissez l'une des options suivantes :

• Contour fusionné, pour utiliser la sélection comme arrière-plan en mosaïque. Entrez ensuite un pourcentage dans la zone Largeur pour spécifier la largeur du bord à fusionner, généralement entre 5 % et 15 %, avec un maximum de 20 %.

Sélectionnez Redimensionner selon l'image de fond, pour redimensionner les mosaïques fusionnées afin de remplir la sélection d'origine. Désélectionnez cette option pour créer une mosaïque plus petite que la sélection d'origine, réduite du montant spécifié dans la zone de texte Largeur.

• Kaléidoscope, pour inverser et dupliquer la sélection horizontalement et verticalement, et fusionner les bords afin de créer un motif abstrait et l'utiliser en mosaïque d'arrière-plan sur une page Web.

4 Cliquez sur OK.

5 Choisissez Image > Recadrer, pour recadrer l'image dans la zone sélectionnée. Cette opération n'est pas nécessaire si vous utilisez l'image entière pour créer une mosaïque.



13



Chapitre 13 : Enregistrement et exportation d'images

Adobe Photoshop et ImageReady prennent en charge différents formats de fichiers pour répondre à vos besoins d'impression et de création de documents les plus divers. Vous pouvez enregistrer et exporter une image dans l'un de ces formats. Des fonctions spéciales de Photoshop permettent également d'ajouter des informations aux fichiers, de définir des documents à plusieurs pages et d'importer des images dans d'autres applications.

Enregistrement d'images

Photoshop et ImageReady proposent différentes options d'enregistrement. Retenez que ImageReady a pour objectif principal de créer des images pour le Web. Si le format ou l'option dont vous avez besoin ne figure pas dans ImageReady, vous pouvez utiliser Photoshop.

Les commandes suivantes permettent d'enregistrer des images :

• Enregistrer enregistre les modifications effectuées dans le fichier en cours. Dans Photoshop, le fichier est enregistré au format en cours, et dans ImageReady, le fichier est toujours enregistré au format PSD.

• Enregistrer sous enregistre une image dans un autre fichier ou dossier. Dans Photoshop, cette commande permet d'enregistrer une image dans un autre format avec différentes options. Ces options dépendent du format sélectionné. Dans ImageReady, le fichier est toujours enregistré au format PSD.

• (ImageReady) Exporter l'original aplatit les calques dans une copie de l'image d'origine et permet d'enregistrer cette copie dans différents formats. Certaines informations (comme les tranches et les paramètres d'optimisation) ne sont pas conservées si vous enregistrez l'image d'origine dans un format différent de Photoshop.

• Enregistrer pour le Web (Photoshop) et Enregistrer une copie optimisée (ImageReady) enregistrent une image optimisée pour le Web (voir les sections « Optimisation des images », page 320 et « Enregistrement des images optimisées », page 347).

Enregistrement de fichiers

Vous pouvez enregistrer un fichier sous un autre nom, dans un autre dossier, sous un autre format et avec différentes options ou sous le même nom et le même format et dans le même emplacement. Vous pouvez également enregistrer une copie du fichier en laissant le fichier en cours ouvert sur votre bureau.

Pour enregistrer les modifications effectuées dans le fichier en cours :

Choisissez Fichier > Enregistrer.

Pour enregistrer un fichier sous un autre nom et dans un autre dossier :

1 Choisissez Fichier > Enregistrer sous.

2 Entrez le nom du fichier et choisissez le dossier requis.

3 Cliquez sur Enregistrer.

Pour enregistrer un fichier sous un autre format :

1 Effectuez l'une des méthodes suivantes :

• (Photoshop) Choisissez Fichier > Enregistrer sous.

• (ImageReady) Choisissez Fichier > Exporter l'original.

2 Choisissez un format dans la liste de la boîte de dialogue.

Remarque : *dans Photoshop, si vous choisissez un format qui n'est pas compatible avec toutes les caractéristiques du document, un message d'avertissement s'affiche dans la partie inférieure de la boîte de dialogue. Il est alors recommandé d'enregistrer une copie du fichier au format Photoshop ou dans un autre format qui reconnaît toutes les données de l'image.*

3 Spécifiez le nom et le dossier du fichier.

4 (Photoshop) Sélectionnez les options d'enregistrement (voir la section « Définition des options d'enregistrement de fichier (Photoshop) », page 358).

5 Cliquez sur Enregistrer.

Une boîte de dialogue s'affiche en fonction du format d'image sélectionné (voir les sections « Enregistrement de fichiers au format Photoshop EPS ou DCS (Photoshop) », page 359, « Enregistrement de fichiers au format GIF (Photoshop) », page 361, « Enregistrement de fichiers au format JPEG (Photoshop) », page 361, « Enregistrement de fichiers au format Photoshop PDF (Photoshop) », page 362, « Enregistrement de fichiers au format PNG (Photoshop) », page 363 et « Enregistrement de fichiers au format TIFF », page 364).

Pour effectuer une copie d'une image sans l'enregistrer sur le disque dur, utilisez la commande Dupliquer (voir la section « Duplication d'images », page 73). Pour stocker en mémoire une version temporaire de l'image, utilisez la palette Historique pour créer un instantané (voir la section « Création d'un instantané de l'image (Photoshop) », page 72).

Définition des options d'enregistrement de fichier (Photoshop)

Vous pouvez définir différentes options d'enregistrement de fichier dans la boîte de dialogue Enregistrer sous. Ces options dépendent de l'image à enregistrer et du format sélectionné. Si, par exemple, une image ne contient pas plusieurs calques ou si le format sélectionné ne prend pas en charge les calques, l'option Calques est estompée.

Comme copie Enregistre une copie du fichier tout en conservant le fichier en cours ouvert sur le bureau.

Couches alpha Enregistre les informations de couches alpha avec l'image. Si cette option est désactivée, ces informations ne sont pas enregistrées avec l'image.

Couches Conserve toutes les couches de l'image. Si cette option est désactivée ou inaccessible, toutes les couches visibles sont aplaties ou fusionnées (selon le format sélectionné).

Annotations Enregistre les annotations avec l'image.

Tons directs Enregistre les informations de couches de ton direct avec l'image. Si cette option est désactivée, ces informations ne sont pas enregistrées avec l'image.

Utiliser le format d'épreuve, Profil ICC (Windows) ou Incorporer le profil de couleur (Mac OS) Enregistre le profil de couleur ou le profil ICC dans le document. (voir la section « Incorporation de profils dans des documents enregistrés », page 134).

Vignette (Windows) Enregistre les données de vignette du fichier. Pour activer ou désactiver cette option, vous devez choisir le paramètre Choix à l'enregistrement de l'option Aperçu dans la boîte de dialogue Préférences (voir la section « Définition des préférences pour l'enregistrement de fichiers (Photoshop) », page 366).

Options Aperçu (Mac OS) Enregistre les données de vignette du fichier. Les vignettes s'affichent dans la boîte de dialogue Ouvrir. Les options d'aperçu sont les suivantes : Icône affiche l'aperçu sous forme d'icône de fichier sur le bureau, Taille réelle enregistre une version 72 ppp du fichier à utiliser dans des applications qui ne peuvent afficher que des images Photoshop basse résolution, Vignette Macintosh affiche l'aperçu dans la boîte de dialogue Ouvrir et Vignette Windows enregistre un aperçu qui peut s'afficher sur un système Windows. Notez que les vignettes Windows augmentent la taille des fichiers une fois publiées par les serveurs Web.

Extension de fichier en minuscules (Windows) Enregistre l'extension du fichier en caractères minuscules.

Options Extensions (Mac OS) Définit le format des extensions de fichiers. Sélectionnez Ajouter pour ajouter l'extension de format à un nom de fichier et En minuscules pour enregistrer l'extension en caractères minuscules.

Important : *pour afficher les options d'aperçu d'images et d'extensions de fichiers lorsque vous enregistrez des fichiers sur Mac OS, choisissez Choix à l'enregistrement pour l'option Aperçu et Ajouter l'extension dans la boîte de dialogue Préférences (voir la section « Définition des préférences pour l'enregistrement de fichiers (Photoshop) », page 366).*

Enregistrement de fichiers au format Photoshop EPS ou DCS (Photoshop)

Le format EPS (Encapsulated PostScript) facilite le partage de fichiers Photoshop avec de nombreuses applications graphiques, d'illustration et de mise en page. Le format DCS (Desktop Color Separations), inspiré du format standard EPS, permet d'enregistrer les séparations de couleurs des fichiers CMJN et multicouches. Vous pouvez exporter des images contenant des couches de ton direct à l'aide dans le format DCS 2.0.

Les fichiers EPS ou DCS doivent être imprimés sur une imprimante PostScript.

Pour enregistrer un fichier au format Photoshop EPS ou DCS :

1 Choisissez Fichier > Enregistrer sous, puis sélectionnez Photoshop EPS, Photoshop DCS 1.0 ou Photoshop DCS 2.0 dans la liste de formats.

2 Spécifiez un nom de fichier et de dossier, définissez les options d'enregistrement (voir la section « Définition des options d'enregistrement de fichier (Photoshop) », page 358), puis cliquez sur Enregistrer.

3 Définissez dans la zone Aperçu un type d'aperçu basse résolution. Pour partager un fichier EPS sur des systèmes Windows et Mac OS, utilisez un aperçu TIFF. L'affichage sera de meilleure qualité si vous choisissez un aperçu 8 bits, mais la taille du fichier sera plus importante que pour un aperçu 1 bit. Vous devez enregistrer un aperçu d'une image EPS pour afficher l'image dans l'application de destination.

Remarque : *vous devez installer QuickTime avant de pouvoir utiliser l'option d'aperçu JPEG sur Mac OS.*

4 Si vous enregistrez un fichier dans l'un des formats DCS, prenez compte des indications suivantes :

- Le format DCS 1.0 crée cinq fichiers : un fichier pour chacune des couches de couleur d'une image CMJN et un cinquième fichier maître correspondant à la couche composite. Vous pouvez choisir d'inclure une version 72 ppp couleur ou en niveaux de gris de l'image composite dans le fichier maître. Vous pouvez également imprimer une épreuve à partir de l'image composite basse résolution dans l'application de destination. Pour imprimer directement sur film ou réduire la taille du fichier, choisissez l'option Sans composite PostScript. Pour afficher le fichier composite, vous devez copier les cinq fichiers dans le même dossier.

• Le format DCS 2.0 conserve les couches de ton direct dans l'image. Vous pouvez choisir d'enregistrer les informations sur les couches de ton direct dans plusieurs fichiers (comme avec le format DCS 1.0) ou dans un seul fichier, auquel cas, le fichier occupe moins d'espace sur le disque. Vous pouvez également inclure une image composite 72 ppp en niveaux de gris ou en couleurs dans l'image.

5 Spécifiez l'une des méthodes de codage suivantes lorsque vous imprimez un fichier sur une imprimante PostScript :

• ASCII, la méthode de codage la plus générique, si vous imprimez à partir d'un système Windows ou si vous rencontrez des difficultés liées à l'impression ou d'autres opérations.

• Binaire, une méthode de codage plus rapide, génère un fichier de sortie plus petit sans modifier les données d'origine. Utilisez cette méthode si vous imprimez à partir d'un système Mac OS. Toutefois, certaines applications de mise en page et certains programmes d'impression sur réseau et de mise en file d'attente d'impression ne prennent pas en charge les fichiers binaires EPS Photoshop.

• JPEG, la méthode de codage la plus rapide, compresse le fichier en éliminant certaines données de l'image, ce qui diminue la qualité de l'impression. Pour un meilleur rendu, choisissez une compression avec qualité maximale. Les fichiers codés en JPEG peuvent être imprimés uniquement sur des imprimantes PostScript Niveau 2. Ils ne peuvent pas être séparés en plusieurs plaques.

6 Cochez les options Trame de demi-teintes et Fonction de transfert pour enregistrer les informations de demi-teintes (y compris les linéatures et les angles de trames) et les informations de la fonction de transfert.

Dans certaines applications, l'interpréteur de langage PostScript peut utiliser ces paramètres d'écran lorsque des séparations de couleurs sont générées. Vous pouvez également cocher l'option Remplacer les fonctions par défaut de l'imprimante dans la boîte de dialogue Fonctions de transfert.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Compensation de l'engraissement des points sur film à l'aide des fonctions de transfert » dans l'aide en ligne.

7 Pour afficher les zones blanches de l'image sous forme de zones transparentes, choisissez Blancs transparents. Cette option n'est disponible que pour les images Bitmap.

8 Si vous enregistrez l'image au format EPS, cochez l'option Gestion des couleurs PostScript pour que l'imprimante convertisse les données du fichier dans son espace colorimétrique. Cochez cette option uniquement si vous n'avez pas encore effectué cette conversion. Si vous cochez cette option et que vous insérez l'image dans un autre document contenant un profil de couleurs, la gestion des couleurs de votre application de mise en page risque d'être modifiée.

Remarque : *seules les imprimantes PostScript Niveau 3 prennent en charge la gestion des couleurs PostScript pour les images CMJN. Pour imprimer une image CMJN avec l'option Gestion des couleurs PostScript sur une imprimante de niveau 2, convertissez l'image en mode Lab avant de l'enregistrer au format EPS.*

9 Si l'image contient des éléments graphiques vectoriels (des formes et du texte, par exemple), cochez l'option Inclure les données vectorielles pour conserver ces données dans le fichier. Toutefois, les données vectorielles enregistrées dans des fichiers EPS et DCS ne peuvent être utilisées que par d'autres applications. Si vous ouvrez ces fichiers dans Photoshop, elles seront pixellisées.

10 Cochez l'option Interpolation de l'image pour lisser l'apparence d'une image basse résolution à l'impression.

11 Cliquez sur OK.

Enregistrement de fichiers au format GIF (Photoshop)

La commande Enregistrer sous permet d'enregistrer une image RVB, aux couleurs indexées, en niveaux de gris ou en mode Bitmap directement au format GIF. Lorsque vous enregistrez une image RVB au format GIF, Photoshop affiche automatiquement la boîte de dialogue Couleurs indexées qui vous permet de définir des options de conversion des couleurs.

Remarque : *vous pouvez également enregistrer une image dans un ou plusieurs fichiers GIF à l'aide de la commande Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou Enregistrer une copie optimisée (ImageReady). Pour de plus amples informations sur l'optimisation d'images, voir les sections « Choix d'un format de fichier pour l'optimisation », page 317 et « Optimisation des images », page 320.*

Pour enregistrer un fichier au format GIF :

1 Choisissez Fichier > Enregistrer sous, puis sélectionnez CompuServe GIF dans la liste des formats.

2 Spécifiez un nom de fichier et un dossier, définissez les options d'enregistrement (voir la section « Définition des options d'enregistrement de fichier (Photoshop) », page 358), puis cliquez sur Enregistrer.

3 S'il s'agit d'une image RVB, la boîte de dialogue Couleurs indexées s'affiche. Définissez les options de conversion comme indiqué à la rubrique « Options de conversion des images à couleurs indexées (Photoshop) » dans l'aide en ligne et cliquez sur OK.

4 Sélectionnez un format pour le fichier GIF et cliquez sur OK :

- Normal crée une image qui s'affiche dans un navigateur une fois téléchargée.
- Entrelacé crée une image qui s'affiche en basse résolution dans un navigateur au fur et à mesure de son téléchargement. Le téléchargement de l'image paraît ainsi moins long, et l'utilisateur peut vérifier le déroulement du téléchargement. Cette option augmente toutefois la taille du fichier.

Enregistrement de fichiers au format JPEG (Photoshop)

La commande Enregistrer sous permet d'enregistrer une image CMJN, RVB ou en niveaux de gris au format JPEG. A la différence du format GIF, le format JPEG conserve les informations de couleurs dans une image RVB mais compresse la taille des fichiers en éliminant des données de façon sélective.

Remarque : *vous pouvez également enregistrer une image dans un ou plusieurs fichiers JPEG à l'aide de la commande Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou Enregistrer une copie optimisée (ImageReady). Pour de plus amples informations sur l'optimisation d'images, voir les sections « Choix d'un format de fichier pour l'optimisation », page 317 et « Optimisation des images », page 320.*

Pour enregistrer un fichier au format JPEG :

1 Choisissez Fichier > Enregistrer sous, puis sélectionnez JPEG dans la liste des formats.

2 Spécifiez un nom de fichier et de dossier, sélectionnez les options d'enregistrement (voir la section « Définition des options d'enregistrement de fichier (Photoshop) », page 358), puis cliquez sur Enregistrer.

3 Si l'image contient une zone de transparence, choisissez un cache de couleur pour simuler l'apparence de la transparence de l'arrière-plan (voir la section « Réalisation d'images transparentes et avec détourage », page 339).

4 Utilisez l’une des méthodes suivantes pour définir la qualité de l’image :

- Choisissez une option dans le menu Qualité.
- Déplacez le curseur Qualité.
- Entrez une valeur comprise entre 1 et 12 dans la zone Qualité.

5 Sélectionnez une option de format :

- de base (« standard »), format est compatible avec la plupart des navigateurs Web.
- de base optimisé, pour améliorer la qualité des couleurs de l’image et générer un fichier un peu moins volumineux (ce format n’est pas compatible avec tous les navigateurs Web).
- progressif optimisé, pour créer une image qui s’affiche au fur et à mesure de son téléchargement (la finesse des détails de l’image augmente image après image ; vous définissez le nombre d’images à afficher). Les images JPEG sont un peu plus volumineuses et leur affichage nécessite davantage de mémoire RAM (ce format n’est pas compatible avec toutes les applications et tous les navigateurs Web).

6 Pour obtenir une estimation de la durée de téléchargement de l’image, choisissez une vitesse de modem dans la liste Taille. Vous devez cocher l’option Aperçu pour accéder aux options de cette liste.

Remarque : *certaines applications ne peuvent pas lire un fichier CMJN enregistré au format JPEG. En outre, si une application Java ne peut pas lire votre fichier JPEG (quel que soit le mode de couleur), enregistrez le fichier sans vignette.*

7 Cliquez sur OK.

Enregistrement de fichiers au format Photoshop PDF (Photoshop)

La commande Enregistrer sous permet d’enregistrer une image RVB, à couleurs indexées, CMJN, en niveaux de gris, en mode Bitmap, de couleur Lab et bichrome au format PDF Photoshop.

Pour enregistrer un fichier au format PDF Photoshop :

1 Choisissez Fichier > Enregistrer sous, puis sélectionnez PDF Photoshop dans la liste des formats.

2 Spécifiez un nom de fichier et un dossier, définissez les options d’enregistrement (voir la section « Définition des options d’enregistrement de fichier (Photoshop) », page 358), puis cliquez sur Enregistrer.

3 Sélectionnez une méthode de codage (voir la section « A propos de la compression de fichiers », page 365).

Remarque : *les images en mode Bitmap sont codées automatiquement à l’aide de la compression CCITT (la boîte de dialogue Options PDF ne s’affiche pas).*

4 Cochez l’option Enregistrer les zones transparentes pour conserver la transparence lorsque le fichier sera ouvert dans une autre application. Lorsque vous rouvrez le fichier dans Photoshop ou ImageReady, les zones transparents sont toujours conservée, que vous sélectionniez ou non cette option.

5 Cochez l’option Interpolation de l’image pour lisser l’apparence d’une image basse résolution à l’impression.

6 Si l'image contient des éléments graphiques vectoriels (des formes et du texte, par exemple), cochez l'option Données vectorielles pour conserver ces données dans le fichier. Ces données permettent de conserver les bords de l'ensemble des textes et des tracés quelle que soit la résolution et d'obtenir une impression plus lisse. Lorsque l'option Données vectorielles est cochée, vous pouvez choisir les options suivantes :

• Incorporer les polices, pour incorporer toutes les polices utilisées dans l'image. Cela permet d'afficher et d'imprimer correctement le document avec ses polices d'origine si elles ne figurent pas sur un système. Les polices Bitmap, les polices qui ne permettent pas l'incorporation PDF, les polices de substitution, les textes qui utilisent le style faux gras et les polices utilisées dans un texte déformé ne peuvent pas être incorporés. L'option Incorporer les polices augmente la taille du fichier enregistré.

• Vectorisation de texte permet d'enregistrer le texte sous la forme de tracés et non sous la forme d'un objet texte PDF. Choisissez cette option si le fichier obtenu en incorporant les polices est trop volumineux, si le fichier doit être ouvert dans une application qui ne peut pas lire les fichiers PDF incorporant des polices ou si une police ne s'affiche ou ne s'imprime pas correctement. Vous ne pouvez pas rechercher ou sélectionner du texte vectorisé dans un afficheur PDF (comme Adobe Acrobat). Vous pouvez toutefois modifier ce texte si vous rouvrez le fichier PDF dans Photoshop. Si vous désélectionnez l'option Vectorisation de texte, le texte est enregistré sous forme d'objet texte PDF. L'afficheur PDF dessine alors le texte avec les informations de polices disponibles dans le fichier. Si la police n'est pas incorporée dans le fichier (l'option Incorporer les polices n'est pas cochée), l'afficheur PDF peut remplacer cette police ou utiliser une police de type faux.

7 Cliquez sur OK.

Enregistrement de fichiers au format PNG (Photoshop)

La commande Enregistrer sous permet d'enregistrer une image RVB, à couleurs indexées, en niveaux de gris ou en mode Bitmap au format PNG.

Remarque : *vous pouvez également enregistrer une image dans un ou plusieurs fichiers PNG à l'aide de la commande Enregistrer pour le Web (Photoshop) ou Enregistrer une copie optimisée (ImageReady). Pour de plus amples informations sur l'optimisation d'images, voir les sections « Choix d'un format de fichier pour l'optimisation », page 317 et « Optimisation des images », page 320.*

Pour enregistrer un fichier au format PNG :

1 Choisissez Fichier > Enregistrer sous, puis choisissez PNG dans la liste des formats.

2 Spécifiez un nom de fichier et un dossier, définissez les options d'enregistrement (voir la section « Définition des options d'enregistrement de fichier (Photoshop) », page 358), puis cliquez sur Enregistrer.

3 Sélectionnez une option d'entrelacement :

• Sans crée une image qui s'affiche dans un navigateur une fois téléchargée.

• Adam7 crée une image qui s'affiche en basse résolution dans un navigateur au fur et à mesure de son téléchargement. Le téléchargement de l'image paraît ainsi moins long, et l'utilisateur peut vérifier le déroulement du téléchargement. Cette option augmente toutefois la taille du fichier.

4 Sélectionnez une option de filtrage :

• Sans compresse l'image sans filtre (cette option est recommandée pour des images aux couleurs indexées et en mode Bitmap).

• Inférieur optimise la compression des images à l'aide de motifs ou des mélanges horizontaux réguliers.

• Supérieur optimise la compression des images à l’aide de motifs verticaux réguliers.

• Moyen optimise la compression du bruit de bas niveau en calculant la moyenne des valeurs chromatiques des pixels adjacents.

• Tracé optimise la compression du bruit de bas niveau en réaffectant les valeurs chromatiques des pixels adjacents.

• Adaptatif applique le filtre (Inférieur, Supérieur, Moyen ou Tracé) qui convient le mieux à l’image. Choisissez Adaptatif si vous ne savez pas quel filtre utiliser.

5 Cliquez sur OK.

Enregistrement de fichiers au format TIFF

TIFF est un format d’image bitmap souple pris en charge par la plupart des applications de dessin, de retouche d’images et de mise en page.

Pour enregistrer un fichier au format TIFF (Photoshop) :

1 Choisissez Fichier > Enregistrer sous, puis sélectionnez TIFF dans la liste des formats.

2 Spécifiez un nom de fichier et un dossier, définissez les options d’enregistrement (voir la section « Définition des options d’enregistrement de fichier (Photoshop) », page 358), puis cliquez sur Enregistrer.

3 Choisissez une méthode de compression (voir la section « A propos de la compression de fichiers », page 365). Notez que certaines applications ne peuvent pas lire les fichiers TIFF qui ont été enregistrés avec une compression JPEG ou ZIP. Si vous voulez charger un fichier TIFF dans une autre application que Photoshop, il est recommandé d’utiliser la compression LZW.

4 Choisissez le format de compatibilité du fichier (IBM PC ou Macintosh).

5 Cochez l’option Enregistrer la pyramide d’images pour créer une structure de données pyramidale qui contient des informations multi-résolution. La résolution la plus élevée est celle de l’image lorsque vous l’enregistrez.

Remarque : *Photoshop n’offre pas d’options pour ouvrir des fichiers multi-résolution. Toutefois, Adobe InDesign et d’autres serveurs d’images permettent d’ouvrir ce type de fichiers.*

6 Cochez l’option Enregistrer les zones transparentes pour conserver la transparence lorsque le fichier sera ouvert dans une autre application. Lorsque vous rouvrez le fichier dans Photoshop ou ImageReady, la transparence est toujours conservée, que vous sélectionniez ou non cette option.

7 Cliquez sur OK.

Pour enregistrer un fichier au format TIFF (ImageReady) :

1 Choisissez Fichier > Exporter l’original, puis sélectionnez TIFF dans la liste des formats.

2 Spécifiez le nom et le dossier du fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

3 Choisissez une méthode de compression, puis cliquez sur OK (voir la section « A propos de la compression de fichiers », page 365).

A propos des formats de fichiers

Vous pouvez utiliser différents formats de fichiers pour importer ou exporter des images dans Photoshop et ImageReady. Les formats de fichiers graphiques diffèrent dans leur représentation des informations graphiques (sous forme de pixels ou de vecteurs) et leur mode de compression des données d’images. Photoshop et ImageReady proposent des fonctions différentes pour les prendre en charge.

Pour savoir comment choisir un format de fichier à l'ouverture ou à l'enregistrement d'un fichier, voir les sections « Ouverture et importation d'images », page 101 et « Enregistrement d'images », page 357. Pour de plus amples informations sur les formats d'optimisation pour le Web, voir la section « Choix d'un format de fichier pour l'optimisation », page 317.

Remarque : *si un format de fichier pris en charge n'apparaît pas dans une boîte de dialogue ou un menu, vous devez installer le module externe correspondant.*

Pour de plus amples informations sur des formats de fichiers et des modules externes spécifiques, voir la rubrique « A propos des formats de fichier » dans l'aide en ligne.

A propos de la compression de fichiers

De nombreux formats de fichiers utilisent des techniques de compression pour réduire le volume occupé sur le disque par les données d'images bitmap. Ces techniques se distinguent selon qu'elles suppriment ou non des détails et des couleurs de l'image. Les techniques *sans perte* compressent les images sans en supprimer des détails ; les techniques *avec perte* compressent les images en supprimant des détails. Les techniques les plus courantes sont les suivantes :

• La compression RLE par codage des répétitions est une technique de compression sans perte prise en charge par les formats de fichiers Photoshop et par des formats de fichiers Windows courants.

• La compression LZW (Lemple-Zif-Welch) est une technique de compression sans perte prise en charge par les formats de fichiers TIFF, PDF, GIF et de langage PostScript. Cette technique est particulièrement utile pour compresser des images qui contiennent de grandes zones monochromes, comme des captures d'écran ou des dessins simples.

• La compression JPEG (Joint Photographic Experts Group) est une technique de compression avec perte prise en charge par les formats de fichiers JPEG, TIFF, PDF et de langage PostScript. La compression JPEG donne de meilleurs résultats avec les images en tons continus telles que les photographies.

Si vous utilisez la compression JPEG, vous pouvez spécifier la qualité de l'image en choisissant une option dans la liste Qualité, en déplaçant le curseur Qualité ou en entrant une valeur comprise entre 1 et 12 dans la zone Qualité. Pour obtenir la meilleure impression possible, choisissez une compression de qualité maximale. Les fichiers codés en JPEG peuvent être imprimés uniquement sur des imprimantes PostScript Niveau 2. Ils ne peuvent pas être séparés en plusieurs plaques.

• Le codage CCITT est une famille de techniques de compression sans perte pour les images en noir et blanc. Il est pris en charge par les formats de fichiers PDF et le langage PostScript. CCITT est l'acronyme de Comité Consultatif International Télégraphique et Téléphonique.

• Le codage ZIP est une technique de compression sans perte prise en charge par les formats PDF et TIFF. Comme LZW, la compression ZIP est plus efficace pour des images comportant de grandes zones monochromes.

• (ImageReady) Le codage PackBits est une technique de compression sans perte qui utilise un algorithme de compression de données répétitives. PackBits est pris en charge par le format TIFF dans ImageReady uniquement.

Ajout d'informations concernant les fichiers (Photoshop)

Adobe Photoshop adopte la norme définie conjointement par la NAA (Newspaper Association of America) et l'IPTC (International Press Telecommunications Council) pour identifier les textes et les images transmis. Cette norme comporte des entrées contenant les informations suivantes : légendes, mots-clés, catégories, crédits et sources. Certains catalogueurs d'images permettent d'effectuer des recherches sur des mots-clés ou des légendes.

Dans Windows, vous pouvez ajouter des informations aux fichiers enregistrés dans Photoshop aux formats TIFF, JPEG, EPS et PDF. Dans Mac OS, vous pouvez ajouter des informations aux fichiers dans n'importe quel format.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Ajout d'informations concernant les fichiers » dans l'aide en ligne de Photoshop.

Ajout d'informations de copyright numérique

Vous pouvez ajouter des informations de copyright aux images Photoshop et avertir les utilisateurs qu'une image est protégée par un copyright sous la forme d'un filigrane numérique utilisant la technologie Digimarc PictureMarc. Le filigrane est un code numérique ajouté comme bruit à l'image. Il est en général imperceptible à l'œil nu. Le filigrane est permanent aussi bien sous forme numérique qu'imprimée. Quelles que soient les modifications de l'image et les conversions de format, il reste décelable lorsque l'image est imprimée puis renumérisée.

Un copyright numérique incorporé à l'image permet à l'utilisateur d'obtenir des informations complètes sur le créateur de l'image. Ce procédé est particulièrement utile aux graphistes désireux d'autoriser d'autres personnes à utiliser leurs images sous licence. Lorsque vous copiez une image comportant un copyright numérique, le filigrane et toutes les informations s'y rapportant sont également copiés.

Pour de plus amples informations sur l'incorporation d'un copyright numérique, voir la rubrique « Incorporation de copyrights numériques » dans l'aide en ligne.

Définition des préférences pour l'enregistrement de fichiers (Photoshop)

Dans Photoshop, vous pouvez spécifier des préférences d'enregistrement d'aperçus d'images à l'aide des options d'extension de fichier et d'optimisation de compatibilité de fichier.

Pour définir des préférences d'enregistrement :

Choisissez Edition > Préférences > Enregistrement des fichiers, puis définissez les options suivantes :

Aperçus d'image Choisissez une option d'enregistrement d'aperçu d'image : Ne jamais enregistrer pour enregistrer un fichier sans aperçu, Toujours enregistrer pour enregistrer un fichier avec les aperçus spécifiés ou Choix à l'enregistrement pour vous permettre de sélectionner les fichiers pour lesquels vous voulez un aperçu.

Sur Mac OS, vous pouvez choisir un ou plusieurs types d'aperçu (pour accélérer l'enregistrement des fichiers et minimiser la taille des fichiers, sélectionnez uniquement les aperçus requis) :

- Icône permet d'utiliser l'aperçu comme icône de fichier sur le bureau.
- Vignette Macintosh permet d'afficher l'aperçu dans la boîte de dialogue Ouvrir.

• Vignette Windows permet d'enregistrer un aperçu qui peut s'afficher sur un système Windows.

• Taille réelle enregistre une version 72 ppp du fichier destinée aux applications capables d'ouvrir uniquement des images Photoshop basse résolution. S'il s'agit un fichier non-EPS, l'aperçu est au format PICT.

Extension (Windows) Choisissez une option pour l'extension de fichier à trois caractères qui caractérise le format du fichier : En majuscules ajoute l'extension en caractères majuscules, En minuscules ajoute l'extension en caractères minuscules.

Ajouter l'extension (Mac OS) Les extensions sont nécessaires pour des fichiers que vous voulez utiliser sur un système Windows ou vers lequel vous voulez les transférer. Choisissez une option d'extension de fichier : Jamais pour enregistrer un fichier sans extension, Toujours pour toujours enregistrer un fichier avec une extension ou Choix à l'enregistrement pour vous permettre de sélectionner les fichiers pour lesquels vous voulez ajouter une extension. Choisissez En minuscules pour ajouter une extension en caractères minuscules.

Sur Mac OS, pour ajouter une extension au fichier en cours uniquement, maintenez la touche Option enfoncée lorsque vous choisissez un format de fichier dans la boîte de dialogue Enregistrer sous et Enregistrer une copie.

Maximiser la rétrocompatibilité Sélectionnez cette option pour optimiser la compatibilité d'un fichier avec les versions précédentes de Photoshop et avec d'autres applications (dont des versions précédentes de ImageReady). Cette option permet d'enregistrer des données fusionnées pour des applications qui ne prennent pas en charge les calques Photoshop et d'enregistrer une version pixellisée de chaque calque pour des applications qui ne prennent pas en charge les données vectorielles.

Remarque : *cette option augmente la taille des fichiers et la durée de l'enregistrement.*

Pour afficher une icône de fichier d'aperçu (Windows seulement) :

1 Enregistrez le fichier au format Photoshop avec un aperçu sous forme de vignette.

2 Cliquez avec le bouton droit sur le fichier figurant sur le bureau (ou dans une boîte de dialogue Windows ou Photoshop qui contient une liste de fichiers), puis choisissez Propriétés dans le menu contextuel.

3 Cliquez sur l'onglet Image Photoshop.

4 Choisissez une option de génération de vignettes, puis cliquez sur OK.

Les icônes d'aperçus apparaissent sur le bureau et dans les listes de fichiers (si l'affichage est défini sur Grandes icônes).

Création de documents à plusieurs images (Photoshop)

Vous pouvez exporter automatiquement plusieurs images pour créer des planches contacts ou des collections d'images à partir des commandes d'automatisation.

Création de planches contacts

Grâce à la disposition de ses vignettes sur une seule page, une planche contact permet de prévisualiser et de classer facilement des groupes d'images. Vous pouvez créer et insérer automatiquement des vignettes sur une page avec la commande Planche contact II.

Remarque : *vérifiez que les images sont fermées avant d'appliquer cette commande.*

Pour créer une planche contact :

1 Choisissez Fichier > Automatisation > Planche contact II.

2 Cliquez sur Sélectionner pour choisir le dossier contenant les images appropriées. Sélectionnez Inclure tous les sous-répertoires pour inclure les images figurant dans les sous-dossiers du dossier choisi.

3 Dans la zone Document, indiquez les dimensions, la résolution et le mode colorimétrique de la planche contact, en utilisant les menus de définition d'unités de mesure.

4 Dans la zone Vignettes, spécifiez les options de mise en page des vignettes.

• Dans le menu Importer, définissez l'option Horizontalement en premier (pour insérer les vignettes de gauche à droite, puis de haut en bas) ou Verticalement en premier (pour insérer les vignettes de haut en bas, puis de gauche à droite).

• Entrez le nombre de colonnes et de rangées pour chaque planche contact. Les dimensions maximales de chaque vignette sont affichées à droite, avec un aperçu de la mise en page définie.

• Sélectionnez Utiliser le nom de fichier en légende afin d'associer le nom du fichier de l'image source à la vignette correspondante. Utilisez le menu pour définir la police de la légende.

5 Cliquez sur OK pour créer la planche contact.

Création de collections d'images

La commande Collection d'images permet d'importer plusieurs exemplaires d'une image source sur une seule page. Vous obtenez ainsi une planche comme celles créées par votre photographe pour vos portraits. De nombreuses options de format et d'importation permettent d'adapter la présentation d'une collection d'images.



Vous pouvez ainsi personnaliser des planches ou créer de nouvelles dispositions. Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Personnalisation de présentations de collection d'images » dans l'aide en ligne.

Pour créer une collection à partir d'une seule image :

1 Choisissez Fichier > Automatisation > Collection d'images.

2 Spécifiez l'image source requise :

• Cliquez sur Sélectionner pour utiliser un fichier image enregistré comme source.

• Sélectionnez Utiliser le document de premier plan pour utiliser l'image active dans Photoshop comme source.

3 Choisissez une option de mise en page prédéfinie dans la liste Disposition. Les dimensions sont indiquées en pouces, et un aperçu de la mise en page choisie s'affiche dans la boîte de dialogue.

4 Entrez une valeur de résolution en choisissant l'unité de résolution dans la liste Résolution.

5 Choisissez un mode colorimétrique approprié à la disposition de la collection.

6 Cliquez sur OK pour créer la collection d'images.

Utilisation d’images Photoshop dans d’autres applications (Photoshop)

Photoshop compte de nombreuses fonctions permettant d’utiliser des images dans d’autres applications. Vous pouvez utiliser des masques pour créer des zones transparentes dans les images que vous voulez insérer dans une application de mise en page. Les utilisateurs Mac OS peuvent incorporer des images Photoshop dans des fichiers de diverses applications de texte.

Pour obtenir de l’aide sur les masques, choisissez Aide > Exporter l’image transparente. Cet assistant interactif vous aide à préparer des images avec des zones transparentes et à les exporter vers une application de mise en page.

Utilisation des masques

Lorsque vous imprimez une image Photoshop ou que vous l’importez dans une autre application, vous pouvez n’en afficher qu’une partie, n’imprimer ou n’afficher que l’objet au premier plan et exclure le fond rectangulaire. Un *masque d’image* permet d’isoler l’objet de premier plan et de rendre transparent tout ce qui entoure cet objet lorsque l’image est imprimée ou importée dans une autre application. Cette technique permet de placer une image dans un autre fichier sans obscurcir l’arrière-plan de ce dernier.



Image importée dans Illustrator sans et avec masque

Pour enregistrer un tracé en tant que masque d’image :

1 Dessinez un tracé et enregistrez-le ou convertissez une sélection existante en tracé.

2 Choisissez Masque dans le menu de la palette Tracés.

3 Dans le menu Tracé, choisissez le tracé que vous voulez enregistrer.

4 Pour obtenir des résultats optimaux avec la plupart des images, laissez la valeur de flèche vide afin d’imprimer l’image avec la valeur par défaut de l’imprimante. En cas d’erreur d’impression, saisissez une nouvelle valeur de flèche.

Les valeurs peuvent être comprises entre 0,2 et 100. Une valeur de flèche comprise entre 8 et 10 est en général recommandée pour une impression haute résolution (de 1200 ppp à 2400 ppp) et une valeur comprise entre 1 et 3 pour une impression basse résolution (de 300 ppp à 600 ppp).

L’interpréteur PostScript crée des segments de courbe en liant une série de segments de droite. La valeur de flèche d’un masque détermine la proximité des segments de droite par rapport à la courbe. Plus cette valeur est faible, plus le nombre de segments de droite utilisés pour dessiner la courbe est élevé, et plus précise est la courbe.

5 Cliquez sur OK.

Si vous envisagez d’imprimer le fichier en quadrichromie, convertissez le fichier au mode CMJN (voir la section « Conversion entre des modes colorimétriques (Photoshop) », page 117).

6 Enregistrez le fichier :

• Pour imprimer le fichier sur une imprimante PostScript, enregistrez-le au format Photoshop EPS, DCS ou PDF.

• Pour imprimer le fichier sur une imprimante non-PostScript, enregistrez-le au format TIFF et exportez-le vers Adobe InDesign ou Adobe PageMaker version 5.0 ou ultérieure.

Remarque : *si vous importez un fichier EPS ou DCS avec un aperçu TIFF dans Adobe Illustrator, la transparence du masque d'image ne s'affiche pas correctement. Cela ne concerne que l'aperçu à l'écran, mais pas l'impression du masque sur une imprimante PostScript.*

Impression des masques

Une erreur de contrôle de vraisemblance ou une erreur PostScript générale peut se produire si une photocomposeuse a des difficultés à interpréter des masques ou si un masque semble trop complexe à imprimer. Un tracé complexe pourra s'imprimer sans difficulté sur une imprimante basse résolution mais poser problème sur une imprimante haute résolution. Cela est dû au fait qu'une imprimante basse résolution simplifie le tracé, en utilisant moins de segments de droite pour décrire une courbe qu'une imprimante haute résolution.

Vous pouvez simplifier un masque comme suit :

• Réduisez manuellement le nombre de points d'ancrage du tracé (voir la section « Ajout, suppression et conversion des points d'ancrage », page 177).

• Augmentez la valeur de tolérance utilisée pour créer le tracé (voir la procédure ci-dessous).

Pour simplifier un masque avec la valeur de tolérance :

1 Choisissez le masque dans la palette Tracés et cliquez sur Définir une sélection ( ) en bas de la palette Tracés pour convertir le tracé en sélection.

2 Cliquez sur l'icône Corbeille ( ) en bas de la palette pour supprimer le tracé d'origine.

3 Choisissez Convertir en tracé de travail dans le menu de la palette Tracés et augmentez la valeur de tolérance (de 4 à 6 pixels pour commencer, par exemple).

4 Enregistrez le tracé de travail et donnez-lui un nom. Choisissez Masque dans le menu de la palette Tracés.

Exportation de tracés vers Adobe Illustrator

La commande Tracés -> Illustrator permet d'exporter des tracés Photoshop dans des fichiers au format Illustrator. Il est ainsi plus facile de travailler sur une image combinant des éléments Photoshop et Illustrator ou d'appliquer des fonctions Photoshop sur un graphique Illustrator. Par exemple, vous pouvez exporter un tracé au crayon et le doter d'attributs de contour pour l'utiliser comme recouvrement avec un masque Photoshop que vous imprimez depuis Illustrator. Cette méthode peut également servir à aligner du texte ou des objets Illustrator au moyen de tracés Photoshop.

Pour utiliser la commande Tracés -> Illustrator :

1 Dessinez un tracé et enregistrez-le ou convertissez une sélection existante en tracé.

2 Choisissez Fichier >Exportation >Tracés -> Illustrator.

3 Définissez un nom de fichier et le dossier d'exportation.

4 Cliquez sur Enregistrer.

5 Ouvrez le tracé dans Adobe Illustrator en tant que nouveau fichier. Vous pouvez désormais le manipuler ou l'utiliser pour aligner des objets Illustrator.

Notez que les traits de coupe d'Illustrator reflètent les dimensions de l'image Adobe Photoshop. L'emplacement du tracé dans l'image Photoshop est donc conservé tant que vous ne modifiez pas les traits de coupe et que vous ne déplacez pas le tracé.

Liaison et incorporation d'objets (OLE) (Windows seulement)

Photoshop est un serveur OLE 2.0, ce qui signifie qu'il prend en charge la liaison et l'incorporation d'une image dans une application conteneur OLE (généralement un programme de traitement de texte ou de mise en page). Vous pouvez ainsi insérer des fichiers et des sélections Photoshop dans d'autres applications OLE comme Adobe PageMaker ou Microsoft Word grâce à l'opération de copier/coller ou à d'autres méthodes.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Liaison et incorporation d'objets (OLE) (Windows seulement) » dans l'aide en ligne.



14



Chapitre 14 : Impression (Photoshop)

L'impression consiste à transmettre une image à un périphérique de sortie. Vous pouvez imprimer sur papier ou sur film (impression positive ou négative), sur une plaque d'impression ou directement sur une presse numérique.

A propos de l'impression

Qu'il s'agisse de fournir une image à un atelier de flashage ou d'imprimer une épreuve rapide sur une imprimante de bureau, il est préférable d'acquérir quelques notions de base sur l'impression pour faciliter la sortie du document et obtenir le résultat recherché.

Types d'impression Lorsque vous imprimez un fichier, Adobe Photoshop le transmet à un périphérique d'impression pour l'imprimer directement sur papier ou pour le convertir en image positive ou négative sur film. Dans ce dernier cas, le film permet de créer une plaque principale permettant l'impression du fichier sur une presse mécanique.

Types d'images Le type le plus simple d'images, tel que le dessin au trait, utilise uniquement une couleur en un seul niveau de gris. Les images plus complexes, telles que les photographies, présentent des variations de teintes. Ce type d'image est connu sous le nom d'*image en tons continus*.

Trame de simili Pour simuler des tons continus lors de l'impression, l'image est décomposée en une série de points. Ce processus s'appelle le *simili*. La variation de la taille des points de trame donne l'illusion optique de niveaux de gris ou de tons continus.

Séparation des couleurs Les illustrations destinées à la diffusion commerciale et contenant plusieurs couleurs doivent être imprimées sur des plaques distinctes, une pour chaque couleur. Ce processus s'appelle la *séparation des couleurs*. Dans Photoshop, vous pouvez régler la façon dont les différentes plaques sont générées et créer des recouvrements.

Précision du détail Le détail d'une image imprimée dépend de la combinaison de la résolution et de la linéature de la trame. La linéature que vous choisissez sera d'autant plus fine (plus élevée) que la résolution du périphérique de sortie sera élevée.

Vous trouverez des informations précieuses sur tous les aspects de l'impression professionnelle, de la planification à la prépresse, dans le *Guide d'impression professionnelle*, un ouvrage de la collection Adobe Press. Pour de plus amples informations sur l'achat des livres Adobe Press, visitez le site Web d'Adobe (www.adobe.fr) ou contactez votre libraire habituel.

Impression d'images

Quel que soit le type de l'image à imprimer, vous devez tout d'abord sélectionner des options d'impression standard, puis spécifier des paramètres particuliers pour le type de l'image. Vous pouvez prévisualiser l'aspect de l'image sur la page avec les options sélectionnées et modifier sa position ou son échelle.

Photoshop dispose de trois boîtes de dialogue pour l'impression : Options d'impression, Format d'impression et Impression. Certaines options apparaissent dans plusieurs boîtes de dialogue selon le type de l'imprimante, le pilote et le système d'exploitation utilisés. Par exemple, vous pouvez accéder aux options de sortie à partir des boîtes de dialogue Options d'impression et Format d'impression.

Remarque : *vous ne pouvez pas imprimer des images directement à partir d'ImageReady. Si vous travaillez sur une image dans ImageReady et que vous voulez l'imprimer, utilisez la commande Passer à pour ouvrir l'image dans Photoshop. Gardez toutefois à l'esprit que les images ImageReady s'ouvrent à la résolution de l'écran (72 ppp) ; cette résolution peut s'avérer insuffisante pour une impression de haute qualité.*

Pour imprimer une image avec les options d'impression actuelles :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez Fichier > Imprimer et cliquez sur Imprimer ou sur OK.
- Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et choisissez Fichier > Imprimer une copie.

Remarque : *par défaut, Adobe Photoshop imprime une copie composite de tous les calques et les couches visibles. Pour imprimer un calque ou une couche particulière, sélectionnez le calque ou la couche comme le seul ou la seule visible avant de choisir la commande Imprimer.*

Pour sélectionner des options d'impression :

1 Choisissez Fichier > Format d'impression et sélectionnez une imprimante installée dans la liste déroulante située dans la partie supérieure de la boîte de dialogue. Vous pouvez également sélectionner une imprimante installée dans la boîte de dialogue Impression.

2 Sélectionnez une taille de papier et une orientation dans la section Attributs de page de la boîte de dialogue Format d'impression.

3 Choisissez Fichier > Options d'impression pour :

- Ajuster la position et l'échelle de l'image par rapport au format de papier et à l'orientation sélectionnés (voir la section « Positionnement et mise à l'échelle des images », page 377).
- Définir les options de sortie (voir la section « Définition des options de sortie », page 378).
- Sélectionner les attributs de trame de demi-teintes (voir la section « Sélection d'attributs de trame de demi-teintes », page 379).
- Définir d'autres options d'impression (voir les sections « Impression d'une partie de l'image », page 382, « Choix d'une méthode de codage d'impression », page 382 et « Impression d'images vectorielles », page 382).
- Définir les options de gestion des couleurs (voir la section « Utilisation de la gestion des couleurs lors de l'impression », page 382).

4 Cliquez sur OK pour enregistrer les options d'impression de l'image ou cliquez sur Imprimer pour imprimer l'image. Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur Imprimer une copie pour imprimer l'image sans afficher la boîte de dialogue d'impression.

Pour prévisualiser l’image avec sa position et ses options en cours :

Placez le pointeur sur la zone d’informations de fichier (au bas de la fenêtre de l’application sous Windows ou du document sur Mac OS) et maintenez le bouton de la souris enfoncé.

Positionnement et mise à l’échelle des images

Vous pouvez ajuster la position et l’échelle d’une image dans la boîte de dialogue Options d’impression et prévisualiser l’impression de l’image en fonction du format de papier sélectionné. La bordure grise autour du papier représente les marges de la page ; la zone d’impression s’affiche en blanc.

La taille d’impression d’une image est définie par les paramètres de taille de document choisis dans la boîte de dialogue Taille de l’image (voir la section « Modification des dimensions d’impression et de la résolution d’une image (Photoshop) », page 97). Lorsque vous modifiez l’échelle d’une image dans la boîte de dialogue Options d’impression, la taille et la résolution sont modifiées dans l’image imprimée uniquement. Si, par exemple, vous mettez une image d’une résolution de 72 ppp à une échelle de 50 % dans la boîte de dialogue Options d’impression, l’image s’imprime à une résolution de 144 ppp ; toutefois, les paramètres de taille du document définis dans la boîte de dialogue Taille de l’image ne changent pas.

De nombreux pilotes d’imprimante, tels que AdobePS et LaserWriter, disposent d’une option de mise à l’échelle accessible depuis la boîte de dialogue Format d’impression. La mise à l’échelle porte sur la taille de tous les repères de page, tels que les traits de coupe et les légendes, tandis que les valeurs d’échelle dans la boîte de dialogue Options d’impression portent uniquement sur la taille d’impression de l’image (et non pas sur la taille des repères de page).

Important : *la boîte de dialogue Options d’impression risque de ne pas afficher les valeurs précises pour l’échelle, la hauteur et la largeur si vous définissez un pourcentage d’échelle dans la boîte de dialogue Format d’impression. Pour éviter des erreurs de mise à l’échelle, spécifiez les valeurs d’échelle dans la boîte de dialogue Options d’impression, plutôt que dans la boîte de dialogue Format d’impression ; ne spécifiez pas des valeurs d’échelle dans les deux boîtes de dialogue.*

Pour repositionner une image sur le format de papier à partir de la boîte de dialogue Options d’impression :

Utilisez l’une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur Centrer l’image pour centrer l’image dans la zone imprimable.
- Entrez des valeurs dans les zones Haut et Gauche afin de positionner l’image avec précision.
- Faites glisser l’image dans la zone d’aperçu.

Pour mettre à l’échelle la taille d’impression de l’image à partir de la boîte de dialogue Options d’impression :

Utilisez l’une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur Ajuster au support pour ajuster l’image dans la zone imprimable du format de papier sélectionné.
- Entrez des valeurs dans les zones Hauteur et Largeur pour une mise à l’échelle précise.
- Sélectionnez Afficher le cadre de sélection et faites glisser une poignée dans la zone d’aperçu jusqu’à obtenir l’échelle recherchée.

Définition des options de sortie

Vous pouvez sélectionner de nombreuses options dans la section Sortie de la boîte de dialogue Options d'impression. Selon l'imprimante et le pilote dont vous disposez, ces options peuvent également s'afficher dans la boîte de dialogue Format de page. L'avantage dont vous disposez en utilisant la boîte de dialogue Options d'impression est de pouvoir prévisualiser l'effet des options sélectionnées avant de lancer l'impression.



A. Barre de surimpression du noir B. Libellé C. Repères de montage D. Bandes colorimétriques (gamme de contrôle) E. Trait de coupe F. Gamme de dégradés G. Etoile

Pour visualiser les options de sortie de la boîte de dialogue Options d'impression :

Sélectionnez Afficher plus d'options et choisissez Sortie dans le menu déroulant.

Remarque : *les options qui ne sont pas prises en charge par l'imprimante utilisée s'affichent en grisé.*

Photoshop propose les options de sortie suivantes :

Fond Vous permet de sélectionner la couleur d'arrière-plan à appliquer à la zone de page en dehors de la zone d'image. Par exemple, il est parfois souhaitable d'appliquer un arrière-plan noir ou de couleur aux diapositives imprimées sur un enregistreur de film. Pour utiliser cette option, cliquez sur Fond et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue Sélecteur de couleur. Cette option s'applique uniquement à l'impression, et n'a aucun effet sur l'image.

Frange Vous permet d'imprimer une frange noire autour de l'image. Spécifiez la largeur de la frange en entrant une valeur et en choisissant une unité.

Marge Vous permet d'imprimer des traits de coupe à l'intérieur et non à l'extérieur de l'image. Utilisez cette option lorsque vous voulez rogner l'image à l'intérieur de l'illustration. Spécifiez la largeur de la marge en entrant une valeur et en choisissant une unité.

Trames Vous permet de définir la linéature et la forme des points des trames utilisées dans le processus d'impression (voir la section « Sélection d'attributs de trame de demi-teintes », page 379).

Transfert Vous permet de régler les fonctions de transfert, habituellement utilisées pour compenser l'engraissement ou la perte de points pouvant se produire lorsqu'une image est transférée sur film. Cette option est reconnue uniquement lorsque vous imprimez directement à partir de Photoshop ou lorsque vous enregistrez le fichier au format EPS et l'imprimez sur une imprimante PostScript.
En général, il est conseillé de régler les paramètres d'engraissement dans la boîte de dialogue

Réglages CMJN. Les fonctions de transfert sont particulièrement utiles pour compenser l'étalonnage incorrect d'un périphérique de sortie.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Compensation de l'engraissement sur film à l'aide des fonctions de transfert » dans l'aide en ligne.

Interpolation Diminue l'aspect irrégulier d'une image basse résolution en la rééchantillonnant automatiquement pendant l'impression. Le rééchantillonnage risque, toutefois, de réduire la netteté de la qualité de l'image (voir la section « A propos du rééchantillonnage », page 96). Certaines imprimantes PostScript Niveau 2 (ou supérieur) disposent de capacités d'interpolation. Si votre imprimante ne compte pas parmi le nombre, cette option n'a aucun effet.

Gamme de nuances Cette option génère une échelle à 11 niveaux de gris, graduée de 0 à 100 % par incréments de 10 %. Lorsque vous effectuez une séparation des couleurs CMJN, une gamme de gris et une gamme de couleurs s'impriment respectivement à gauche et à droite sur chaque plaque cyan, magenta et jaune.

***Remarque :** les gammes de nuances, les repères de montage, les traits de coupe et les noms ne seront imprimés que si le format de papier sélectionné est plus grand que les dimensions de l'image imprimée.*

Repères de montage Permet d'imprimer des repères de montage autour de l'image (y compris les hirondelles et les étoiles). Ces marques sont utilisées pour faciliter l'alignement des séparations de couleur.

Traits de coupe Permet d'imprimer des traits de coupe pour rogner la page. Vous pouvez les imprimer aux angles ou au centre de chaque bord de la page, ou les deux.

Nom Vous permet d'imprimer le nom du fichier au-dessus de l'image.

Légende Vous permet d'imprimer tout texte de légende entré dans la boîte de dialogue Informations (voir la section « Ajout d'informations concernant les fichiers (Photoshop) », page 366). Le texte de légende est toujours imprimé dans la police Helvetica en style normal et en corps 9.

Négatif Permet d'imprimer une version en négatif de l'image. Contrairement à la commande Inverser du menu Image, cette option convertit l'image à l'impression, non pas l'image à l'écran. Si vous imprimez des séparations directement sur film, vous voudrez un négatif. Toutefois, dans de nombreux pays, la tendance est d'imprimer des films positifs. Informez-vous auprès de votre imprimeur pour éviter les erreurs.

Sens offset Permet de rendre le texte lisible lorsque l'émulsion est sur le verso, c'est-à-dire lorsque le calque photosensible d'un film ou d'un papier photographique n'est pas tourné vers vous. En général, les images imprimées sur du papier sont imprimées sur le recto émulsionné, le texte étant lisible lorsque le calque photosensible est tourné vers vous. Les images sur film sont souvent imprimées avec l'émulsion sur le verso.

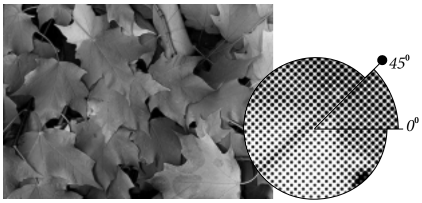
Pour reconnaître le côté émulsionné, examinez le film en pleine lumière après son développement. L'émulsion se trouve sur le côté mat, et le côté brillant est la base du film. Vérifiez avec votre imprimeur s'il travaille avec des films positifs ou négatifs, et en émulsion recto (sens litho) ou verso (sens offset).

Sélection d'attributs de trame de demi-teintes

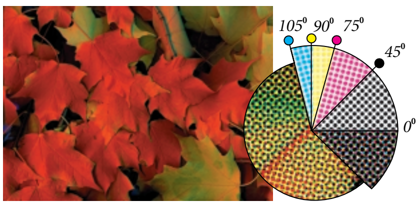
Les attributs de trame de demi-teintes comprennent la linéature et la forme des points des trames utilisées dans le processus d'impression. Pour les séparations de couleur, vous devez également spécifier l'angle de

chaque trame de couleur. Un angle différent pour chacune des quatre trames assure l'uniformité des couleurs et évite les effets de moirage.

Les trames de demi-teintes sont constituées de points définissant la quantité d'encre qui sera déposée à un endroit précis lors de l'impression. La modification de leur taille et densité permet de créer l'illusion de variations de gris ou de couleur continue. Pour une image quadri, quatre trames de demi-teintes sont utilisées : cyan, magenta, jaune et noir (une pour chaque encre utilisée lors de l'impression).



Trame de demi-teintes avec encre noire



Trames de demi-teintes avec encres quadri imprimées selon différents angles ; les points correctement repérés forment des rosettes

En reproduction traditionnelle, une demi-teinte est obtenue en plaçant une trame de demi-teinte entre un film et l'image, puis en exposant le film. Dans Photoshop, vous spécifiez les attributs de trame de demi-teintes avant de produire le film ou la copie imprimée. Pour obtenir de bons résultats, votre périphérique de sortie (une photocomposeuse PostScript, par exemple) doit être réglé sur la limite de densité appropriée et votre processeur doit être correctement étalonné. Vous risquez, autrement, d'obtenir des résultats inattendus.

Avant de créer vos trames de demi-teintes, vérifiez avec votre imprimeur les paramètres de linéature, angle et points à utiliser. Utilisez les paramètres d'angle par défaut, à moins que votre imprimeur n'en spécifie d'autres.

Important : *certains périphériques de sortie ignorent les paramètres de linéature et d'angle définis dans Photoshop. Lorsque vous imprimez des trames de demi-teintes personnalisées, il est important d'enregistrer l'image au format EPS. Dans de nombreux cas, les paramètres de trames de demi-teintes du fichier EPS remplacent les trames par défaut de l'imprimante.*

Pour définir les attributs de trame :

1 Choisissez Fichier > Options d'impression.

2 Sélectionnez Afficher plus d'options, choisissez Sortie dans le menu déroulant et cliquez sur Trames.

3 Dans la boîte de dialogue, indiquez si vous voulez générer vos propres paramètres de trame :

• Désélectionnez l'option Trames par défaut de l'imprimante pour choisir vos propres paramètres.

• Sélectionnez l'option Trames par défaut de l'imprimante pour utiliser la trame de demi-teintes par défaut intégrée dans l'imprimante. Photoshop ignore alors les spécifications de la boîte de dialogue Trames de demi-teintes lors de la génération des trames.

4 Pour une demi-teinte en niveaux de gris, entrez une linéature de trame entre 1 et 999,999, puis choisissez une unité de mesure. Entrez un angle de trame compris entre –180 et +180 degrés.

5 Choisissez l'une des options de séparation des couleurs suivantes :

- Pour entrer manuellement la linéature et l'angle de trame, choisissez une couleur pour l'option Encre et entrez les valeurs appropriées. Répétez l'opération pour chaque séparation de couleur.
- Cliquez sur Auto pour qu'Adobe Photoshop définisse et entre automatiquement les meilleures valeurs de linéature et d'angle pour chaque trame. Dans la boîte de dialogue Trames automatiques, entrez la résolution du périphérique de sortie et la linéature que vous voulez utiliser, puis cliquez sur OK. Photoshop entre les valeurs dans la boîte de dialogue Trames de demi-teintes. La modification de ces valeurs risque d'entraîner des effets de moirage.
- Si vous utilisez une imprimante PostScript Niveau 2 (ou supérieur) ou une photocomposeuse équipée d'un contrôleur Emerald, vérifiez que l'option Trames exactes est sélectionnée dans la boîte de dialogue Trames automatiques (ou dans la boîte de dialogue Trames de demi-teintes si vous entrez les valeurs manuellement). L'option Trames exactes permet au programme d'accéder aux angles et linéatures de trames correctes pour une sortie haute résolution. Si le périphérique de sortie PostScript Niveau 2 (ou supérieur) n'est pas équipé d'un contrôleur Emerald, cette option n'a aucun effet.

6 Choisissez la forme des points dans le menu. Si vous voulez appliquer la même forme de points à toutes les trames, sélectionnez l'option Utiliser la même forme pour toutes les encres.

Si vous choisissez Autre dans le menu Forme, la boîte de dialogue Fonction PostScript s'affiche. Vous pouvez définir une forme de point personnalisée en entrant des commandes PostScript, utiles pour l'impression avec des algorithmes de demi-teintes non standard. Pour de plus amples informations sur l'utilisation des commandes PostScript, voir le manuel *PostScript Language Reference (Référence au langage PostScript)* édité chez Addison-Wesley ou renseignez-vous auprès du fabricant de la photocomposeuse.

Pour une sortie optimale sur une imprimante PostScript, la résolution de l'image doit être de 1,5 à 2 fois celle de la linéature de trame. Si la résolution de l'image est supérieure à 2,5 fois celle de la linéature de trame, un message d'alerte s'affiche (voir la section « A propos de la taille et de la résolution d'image », page 92). Si vous imprimez en mode trait ou sur une imprimante non PostScript, reportez-vous à la documentation de l'imprimante pour connaître les résolutions à utiliser.

7 Cliquez sur OK.

Pour enregistrer les paramètres de trame de demi-tons :

Cliquez sur Enregistrer dans la boîte de dialogue Trames de demi-teintes. Choisissez un emplacement pour l'enregistrement des paramètres, entrez un nom de fichier et cliquez sur Enregistrer.

Pour enregistrer les nouveaux paramètres comme paramètres par défaut, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton -> Défaut.

Pour charger les paramètres de trame de demi-teintes :

Cliquez sur Charger dans la boîte de dialogue Trames de demi-teintes. Recherchez et sélectionnez les paramètres, puis cliquez sur Charger.

Pour rétablir les paramètres par défaut d'origine, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton <- Défaut .

Impression d'une partie de l'image

Vous pouvez utiliser l'option Imprimer la sélection pour imprimer une partie d'une image.

Pour imprimer une partie d'une image :

1 Utilisez l'outil de sélection rectangulaire pour sélectionner la partie de l'image à imprimer.

2 Choisissez Fichier > Options d'impression, sélectionnez Imprimer la sélection et cliquez sur Imprimer.

Choix d'une méthode de codage d'impression

Par défaut, le pilote d'imprimante transfère les informations à l'imprimante au format binaire ; vous pouvez cependant choisir de transférer des données d'image codées au format JPEG ou ASCII.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Choix d'une méthode de codage d'impression » dans l'aide en ligne.

Impression d'images vectorielles

Si une image contient des graphiques vectoriels, tels que des formes ou du texte, Photoshop envoie les données vectorielles à l'imprimante PostScript. Lorsque vous choisissez d'inclure les données vectorielles, Photoshop envoie à l'imprimante une image séparée pour chaque calque de texte et de forme vectorielle. Ces images supplémentaires sont imprimées sur l'image de base et sont rognées le long de leur contour vectoriel. Ainsi, les bords des graphiques vectoriels s'impriment à la pleine résolution de l'imprimante, même si le contenu de chaque calque est limité à la résolution de l'image.

Gardez à l'esprit que l'inclusion de données vectorielles augmente la taille du fichier d'impression, en particulier si les objets vectoriels se chevauchent ou utilisent des transparences.

Pour imprimer des données vectorielles :

Choisissez Fichier > Options d'impression et sélectionnez Inclure les données vectorielles.

Utilisation de la gestion des couleurs lors de l'impression

Les différents périphériques opèrent dans des espaces colorimétriques différents. Par exemple, votre moniteur opère dans un espace colorimétrique différent de celui de l'imprimante, et les différentes imprimantes disposent de différents espaces colorimétriques. Les options de gestion des couleurs de la boîte de dialogue Options d'impression vous permettent de modifier l'espace colorimétrique d'une image lors de son impression, pour une reproduction plus fidèle des couleurs. Ces options peuvent également s'afficher dans la boîte de dialogue Impression, en fonction de votre imprimante et du pilote utilisés.

Pour utiliser la gestion des couleurs lors de l'impression, vous devez tout d'abord spécifier l'espace colorimétrique source contenant les couleurs à imprimer. Cet espace peut correspondre au profil de couleur du document actuel (si vous voulez que le document imprimé corresponde au document à l'écran) ou il peut correspondre au profil de l'épreuve actuelle (si vous voulez que le document imprimé corresponde à l'épreuve électronique). Vous devez ensuite spécifier l'espace colorimétrique de l'imprimante cible du fichier. La spécification de l'espace colorimétrique de l'imprimante garantit que Photoshop dispose des informations nécessaires pour interpréter et reproduire les couleurs source exactes sur l'imprimante.

Si, par exemple, votre document contient un profil RVB et vous voulez utiliser votre imprimante de bureau pour imprimer des épreuves couleur, tout comme si elles sortaient d'une presse offset, définissez un profil d'épreuve pour l'espace colorimétrique de la presse (voir la section « Epreuve à l'écran des couleurs », page 131). Imprimez ensuite le document en utilisant le profil d'épreuve comme espace source et le profil de l'imprimante de bureau comme espace colorimétrique de l'imprimante.

Pour gérer les couleurs d'un document lors de l'impression :

1 Choisissez Fichier > Options d'impression.

2 Sélectionnez Afficher plus d'options et choisissez Gestion des couleurs dans le menu déroulant.

3 Sélectionnez une option pour Espace source :

• Sélectionnez Document pour reproduire les couleurs du document comme interprétées par le profil attribué au document.

• Sélectionnez Epreuve pour reproduire les couleurs du document comme interprétées par le profil d'épreuve sélectionné. Cette option est utile pour générer des copies imprimées avec les paramètres de vos épreuves électroniques (voir la section « Epreuve à l'écran des couleurs », page 131).

4 Pour l'option Espace d'impression, choisissez une option de profil :

• Choisissez le profil qui correspond à l'espace colorimétrique de votre imprimante pour imprimer en utilisant cet espace d'imprimante.

• Choisissez Identique à la source pour imprimer en utilisant le profil de l'espace source. Aucune autre conversion ne sera effectuée sur les couleurs du document lors de son impression.

• Choisissez Gestion des couleurs PostScript pour transmettre les données de couleur du document, ainsi que le profil de l'espace source, directement à une imprimante PostScript Niveau 2 ou supérieur (Niveau 3 ou supérieur pour les images CMJN) et gérer les couleurs à partir de l'imprimante. Les résultats exacts de la conversion des couleurs peuvent varier en fonction des imprimantes. Choisissez cette option uniquement si vous imprimez à distance, si vous imprimez un fichier EPS RVB ou si vous ne disposez pas de profil pour l'espace colorimétrique de l'imprimante. Pour imprimer une épreuve d'une image CMJN sur une imprimante PostScript Niveau 2, choisissez l'option Couleurs Lab.

• Choisissez Gestion des couleurs de l'imprimante pour transmettre les données de couleur du document, ainsi que le profil de l'espace source, directement à un pilote d'imprimante non PostScript et gérer les couleurs au niveau du pilote. Utilisez cette option uniquement si vous imprimez sur une imprimante RVB ou si vous ne disposez pas de profil pour l'espace colorimétrique de l'imprimante.

5 Dans le menu Mode de la zone Espace d'impression, choisissez le mode de rendu à utiliser pour convertir les couleurs dans l'espace du profil de destination.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Spécification d'un mode de rendu » dans l'aide en ligne.

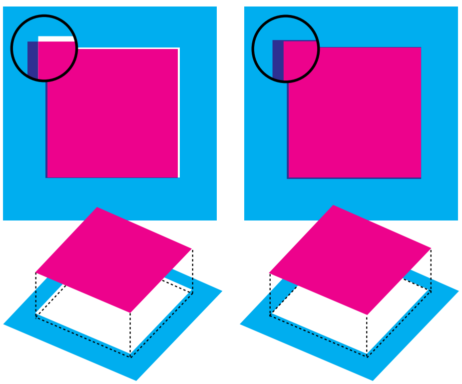
Impression avec Adobe PressReady

S'il est installé sur votre système, le logiciel Adobe PressReady™ simplifie la gestion des couleurs des documents imprimés sur des imprimantes jet d'encre, en convertissant automatiquement les couleurs des documents en l'espace colorimétrique correct de l'imprimante.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Impression avec Adobe PressReady » dans l'aide en ligne.

Création de recouvrements de couleurs

Une fois l'image convertie en mode CMJN, vous pouvez ajuster le recouvrement des couleurs. Le recouvrement est la superposition nécessaire pour éviter les discontinuités à l'impression dues à un mauvais alignement ou à un déplacement des plaques sous presse. Si les différentes couleurs de l'image sont juxtaposées, vous devrez les surimprimer légèrement pour éviter l'apparition de petits espaces blancs entre elles sur le document imprimé. Cette technique est appelée *recouvrement*. En général, votre imprimeur vous indique si un recouvrement est nécessaire et quelle valeur spécifier dans la boîte de dialogue Recouvrement.



Défaut de repérage sans recouvrement et avec recouvrement

Gardez à l'esprit que le recouvrement est destiné à corriger le décalage des couleurs unies dans les images CMJN. En règle générale, vous ne devez procéder à aucun recouvrement sur les images en tons continus, telles que les photographies. Un recouvrement excessif risque de créer un effet de stries (ou de traits en croix) sur les plaques cyan, magenta et jaune. Ces imperfections ne sont pas visibles sur la couche composite mais risquent d'être apparentes sur le film imprimé.

Les valeurs de recouvrement définissent l'étendue, ou grossi, des couleurs vers l'extérieur (non pas le maigri) pour compenser les défauts d'alignement sous presse. Adobe Photoshop respecte les règles de recouvrement standard :

- Toutes les couleurs s'étendent sous le noir.
- Les couleurs claires s'étendent sous les couleurs plus foncées.
- Le jaune s'étend sous le cyan, le magenta et le noir.
- Le cyan et le magenta purs s'étendent de façon égale l'un sous l'autre.

Pour créer un recouvrement :

1 Enregistrez une version du fichier en mode RVB au cas où vous voudriez reconvertir l'image par la suite. Choisissez Image > Mode > Couleurs CMJN pour convertir l'image en mode CMJN.

2 Choisissez Image > Recouvrement.

3 Pour l'option Largeur, entrez la valeur indiquée par votre imprimeur. Sélectionnez ensuite une unité de mesure et cliquez sur OK. Consultez votre imprimeur pour déterminer la valeur probable du décalage.

Impression d'images bichromes

Dans Photoshop, vous pouvez créer des images monochromes, bichromes, trichromes et quadrichromes. Les images monochromes sont des images en niveaux de gris, imprimées avec une seule encre de couleur. Les bichromes, trichromes et quadrichromes sont des images en niveaux de gris, imprimées avec deux, trois ou quatre encres. Ces types d'images utilisent des encres de différentes couleurs pour reproduire des gris colorés plutôt que des couleurs différentes. Dans la section qui suit, le terme *bichrome* (ou bichromie) désigne les types bichrome, monochrome, trichrome et quadrichrome.

A propos de la bichromie

La bichromie est utilisée pour élargir la gamme de tons des images en niveaux de gris. Une image en niveaux de gris peut afficher jusqu'à 256 niveaux ; mais une presse ne peut reproduire qu'environ 50 niveaux de gris par encre. Pour cette raison, une image en niveaux de gris imprimée à partir d'une seule encre noire paraîtra plus grossière que la même image imprimée avec deux, trois ou quatre encres reproduisant chacune jusqu'à 50 niveaux de gris.

Les images bichromes sont parfois imprimées avec une encre noire et une encre grise, l'encre noire servant à reproduire les tons foncés dans l'image et l'encre grise les tons moyens et clairs. Toutefois, dans la plupart des cas, une encre de couleur est utilisée pour les tons clairs. Cette technique produit une image avec une légère teinte contribuant à augmenter la gamme des tons dynamiques de l'image. La bichromie est idéale pour les travaux d'impression en deux couleurs avec une couleur en ton direct (telle qu'une encre PANTONE) pour renforcer les détails de l'image.

La bichromie utilisant différentes encres de couleur pour reproduire les différents niveaux de gris, Photoshop traite les images bichromes comme des images en niveaux de gris d'une seule couche 8 bits. En mode bichrome, vous ne pouvez pas accéder directement aux couches individuelles de l'image (comme en mode RVB, CMJN ou Lab). Vous devez manipuler les couches à partir des courbes dans la boîte de dialogue Bichromie.

Pour convertir une image en mode bichrome :

1 Convertissez l'image en niveaux de gris en choisissant Image > Mode > Niveaux de gris. Seules les images en niveaux de gris 8 bits peuvent être converties en images bichromes.

2 Choisissez Image > Mode > Bichromie.

3 Sélectionnez Aperçu pour visualiser les effets des paramètres bichromes appliqués à l'image.

4 Spécifiez le type de l'image, les couleurs d'encre, les courbes bichromes et les couleurs de surimpression de l'image bichrome.

5 Cliquez sur OK.

Pour appliquer un effet bichrome à une partie de l'image uniquement, convertissez l'image au mode Multicouche : cette opération convertit les courbes bichromes en couches de ton direct. Vous pouvez ensuite effacer une partie de la couche de ton direct pour les zones que vous voulez imprimer en tant que niveaux de gris standard (voir la section « Ajout de tons directs (Photoshop) », page 191).

Spécification du type bichrome et des couleurs d'encre

Le type bichrome — monochrome, bichrome, trichrome ou quadrichrome — détermine le nombre de commandes d'encre actives.

Pour produire des couleurs entièrement saturées, vous devez imprimer les encres sombres avant les encres claires. L'ordre des encres défini dans les boîtes de dialogue du mode bichrome joue sur la façon dont Photoshop applique les trames ; veillez à spécifier les encres dans un ordre décroissant, les encres les plus sombres en premier et les plus claires en dernier.

Pour spécifier le type bichrome et sa couleur d'encre :

1 Dans la boîte de dialogue Bichromes, sélectionnez Monochrome, Bichrome, Trichrome ou Quadrichrome pour le type de l'image.

2 Cliquez sur la case de couleur pour choisir une encre.

3 Sélectionnez une encre dans le sélecteur de couleur ou dans la boîte de dialogue Couleurs personnalisées. Lorsque vous refermez la boîte de dialogue, la couleur d'encre apparaît dans la case de couleur et son nom s'affiche dans la zone de texte.

Pour de plus amples informations, voir la rubrique « Sélecteur de couleur Adobe » dans l'aide en ligne.

4 Si l'encre doit être séparée sur une plaque quadri, appelez-la « cyan », « magenta », « jaune » ou « noir ».

Modification de la courbe de bichromie

Une courbe de bichromie distincte spécifie la répartition de chaque encre sur les zones sombres et claires de l'image. Cette courbe applique chaque valeur de niveau de gris de l'image d'origine au pourcentage d'encre réel qui sera utilisé lors de l'impression de l'image. Une courbe diagonale indique des valeurs égales et une répartition uniforme de l'encre.

Pour modifier la courbe de bichromie d'une encre :

1 Pour prévisualiser les réglages, sélectionnez l'option Aperçu.

2 Cliquez sur la case de courbe située à côté de la case de couleur.

La courbe de bichromie par défaut se présente sous forme d'une ligne diagonale sur une grille, indiquant une correspondance exacte entre la valeur de gris actuelle de chaque pixel et la densité de l'encre d'impression. Ce paramètre permet d'imprimer un pixel de tonalité moyenne (50 %) avec une densité d'encre de 50 %, une ombre à 100 % avec une densité d'encre de 100 %, etc.

3 Ajustez la courbe de bichromie de chaque encre en faisant glisser un point ou en entrant des valeurs en pourcentage.

L'axe horizontal de la courbe passe des tons clairs (sur la gauche) aux tons foncés (sur la droite). L'axe vertical représente la densité de l'encre (plus élevée vers le haut). Vous pouvez spécifier une densité de 13 points maximum sur la courbe. Lorsque vous spécifiez deux valeurs sur la courbe, Adobe Photoshop calcule des valeurs intermédiaires. Lorsque vous ajustez la courbe, les valeurs s'affichent automatiquement dans les zones de texte appropriées.

La valeur que vous entrez dans une zone de texte indique le pourcentage de couleur utilisée pour imprimer cette partie de l'image. Par exemple, si vous entrez 70 dans la zone de texte 100 %, les zones foncées à 100 % de l'image s'impriment avec une densité d'encre de 70 %.

4 Cliquez sur Enregistrer dans la boîte de dialogue Courbe bichrome pour enregistrer les courbes créées dans cette boîte.

5 Cliquez sur Charger pour charger ces courbes ou les courbes créées dans la boîte de dialogue Courbes, y compris celles créées en utilisant l'option Courbe paramétrée (voir la section « Enregistrement et chargement des paramètres de la courbe de bichromie », page 387).

Utilisez la palette Infos pour afficher la densité des encres lorsque vous travaillez avec des images bichromes. Choisissez Couleurs réelles pour afficher le pourcentage d'encre qui sera appliqué à l'impression. Ces valeurs reflètent les modifications apportées dans la boîte de dialogue Courbe bichrome.

Définition de la surimpression des couleurs

La *surimpression des couleurs* consiste à imprimer deux couleurs d'encre l'une par-dessus l'autre. Par exemple, une encre cyan imprimée sur une encre jaune produit une couleur de surimpression verte. L'ordre de superposition des encres, ainsi que le type d'encre et le papier utilisés produisent des résultats différents lors de l'impression finale.

Pour prévoir l'aspect des couleurs une fois imprimées, utilisez un échantillon imprimé des encres surimprimées afin de régler l'affichage écran. Notez que ce réglage agit uniquement sur l'affichage des couleurs de surimpression à l'écran, et non pas à l'impression. Avant de régler les couleurs, vous devez étalonner votre moniteur correctement en suivant les instructions de la section « Création d'un profil de moniteur ICC », page 136.

Pour régler l'affichage des couleurs de surimpression :

1 Choisissez Image > Mode > Bichromie.

2 Cliquez sur Surimpression. La boîte de dialogue Surimpression affiche les combinaisons d'encres.

3 Cliquez sur l'échantillon de la combinaison d'encres que vous voulez régler.

4 Choisissez une couleur dans le sélecteur de couleur et cliquez sur OK.

5 Répétez les étapes 3 et 4 jusqu'à l'obtention des couleurs recherchées. Cliquez sur OK.

Enregistrement et chargement des paramètres de la courbe de bichromie

Utilisez le bouton Enregistrer dans la boîte de dialogue Bichromie pour enregistrer un ensemble de courbes, de paramètres d'encres et de couleurs de surimpression. Utilisez le bouton Charger pour charger un ensemble de courbes, de paramètres d'encres et de couleurs de surimpression. Vous pourrez ensuite appliquer ces paramètres à d'autres images en niveaux de gris.

L'application Adobe Photoshop inclut des exemples de courbes bichromes, trichromes et quadrichromes. Ces exemples présentent les courbes et les couleurs fréquemment utilisées, et sont un bon point de départ pour créer vos propres combinaisons.

Visualisation des différentes plaques d'impression

Les documents bichromes étant des images monocouches, les réglages que vous apportez aux différentes encres d'impression sont intégrés à l'image composite finale. Dans certains cas, il est utile de visualiser les différentes plaques d'impression et de vérifier comment les couleurs seront séparées lors de l'impression (comme pour les images CMJN).

Pour visualiser les différentes couleurs d'une image bichrome :

1 Après avoir spécifié la couleur des encres, choisissez Image > Mode > Multicouche.

L'image est convertie en image multicouche, chaque couche étant représentée comme une couche de ton direct. Le contenu de chaque couche de ton direct reflète avec précision les paramètres de bichromie, mais l'aperçu composite affiché à l'écran risque de ne pas être aussi fidèle que l'aperçu en mode bichrome.

Important : *si vous apportez des modifications à l'image en mode multicouche, vous ne pourrez plus revenir à l'état bichrome original (à moins d'avoir accès à l'état bichrome dans la palette Historique). Pour régler l'encrage et afficher les effets sur les différentes plaques d'impression, vous devez effectuer les modifications dans la boîte de dialogue Courbe bichrome avant la conversion au mode Multicouche.*

2 Sélectionnez la couche que vous voulez examiner dans la palette Couches.

3 Choisissez Edition > Annuler Multicouche pour revenir au mode Bichrome.

Impression d'images bichromes

Lorsque vous créez des tons bichromes, gardez à l'esprit que la sortie dépend fortement de l'ordre d'impression des encres et de l'angle des trames.

Cliquez sur le bouton Auto dans la boîte de dialogue Trames de demi-teintes pour définir les angles de trames et les linéatures optimales (voir la section « Sélection d'attributs de trame de demi-teintes », page 379). Veillez à sélectionner Trames exactes dans la boîte de dialogue Trames automatiques si vous imprimez sur une imprimante PostScript Niveau 2 (ou supérieur) ou sur une photocomposeuse équipée d'un contrôleur Emerald.

Remarque : *les valeurs d'angles de trame et de linéatures recommandées pour la quadrichromie sont basées sur l'hypothèse que la couche 1 est recouverte de l'encre la plus foncée et que sur la couche 4 repose l'encre la plus claire.*

Il est superflu de convertir les images bichromes en mode CMJN pour imprimer des séparations ; choisissez tout simplement la commande Séparations dans le menu déroulant Profil de la section Gestion des couleurs, dans la boîte de dialogue Options d'impression (voir la section « Impression de séparations de couleurs », page 389). La conversion en mode CMJN transforme les couleurs personnalisées en leurs équivalents CMJN.

Exportation d'images bichromes vers d'autres applications

Pour préparer une image bichrome en vue de son exportation vers une application de mise en page, vous devez l'enregistrer au format EPS ou PDF (sauf si elle contient des couches de ton direct, auquel cas vous devez convertir l'image en mode Multicouche et l'enregistrer au format DCS 2.0). Gardez à l'esprit qu'il est important d'attribuer un nom aux couleurs personnalisées afin qu'elles soient reconnues par l'autre application. Sinon, l'image ne s'imprimera pas correctement, voire pas du tout.

Impression de séparations de couleurs

Lorsque vous travaillez avec des images CMJN ou avec des images contenant des tons directs, vous pouvez imprimer chaque couche de couleur sur une page différente.

Remarque : *si vous imprimez une image à partir d'une autre application et que vous voulez imprimer des couches de ton direct sur des plaques de ton direct, vous devez tout d'abord enregistrer le fichier au format DCS 2.0. Ce format permet de préserver les couches de ton direct et est pris en charge par des applications telles qu'Adobe PageMaker et QuarkXPress (voir la section « Enregistrement de fichiers au format Photoshop EPS ou DCS (Photoshop) », page 359).*

Pour imprimer des séparations à partir de Photoshop :

1 Choisissez Fichier > Options d'impression.

2 Sélectionnez Afficher plus d'options et choisissez Gestion des couleurs dans le menu déroulant.

3 Choisissez Séparations dans le menu déroulant Profil.

Remarque : *ces options peuvent également s'afficher dans la boîte de dialogue Impression en fonction de l'imprimante et du pilote utilisés.*

4 Cliquez sur Imprimer. Une séparation est imprimée pour chaque couleur de l'image.

Pour préparer une image avec des couches de ton direct à l'impression depuis une autre application :

1 Dans la boîte de dialogue Préférences générales, sélectionnez Noms PANTONE abrégés. Cette étape n'est pas nécessaire si vous exportez le fichier vers Adobe Illustrator 7.0 ou version supérieure ou Adobe PageMaker 6.5 ou version supérieure.

2 S'il s'agit d'une image bichrome, convertissez-la en mode Multicouche.

3 Enregistrez l'image au format DCS 2.0. Veillez à désélectionner les options Trame de demi-teintes et Fonction de transfert (voir la section « Enregistrement de fichiers au format Photoshop EPS ou DCS (Photoshop) », page 359).

4 Ouvrez ou importez l'image dans l'application à partir de laquelle vous procéderez à l'impression et définissez les angles de trames. Vérifiez que vous avez bien transmis à l'imprimante la couleur de ton direct pour chaque plaque de couleur.



15



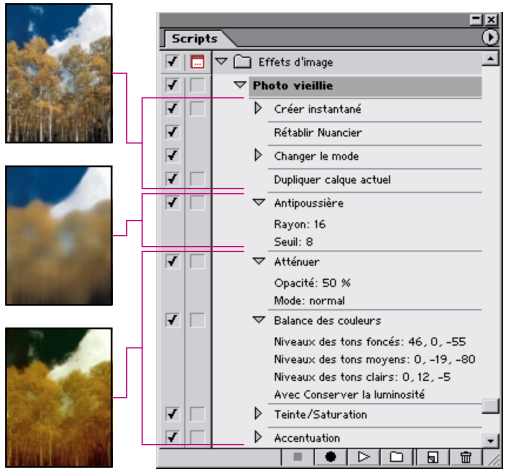
Chapitre 15 : Automatisation des tâches

L'automatisation des tâches permet de gagner du temps et d'obtenir des résultats cohérents pour plusieurs types d'opérations. Adobe Photoshop et Adobe ImageReady proposent diverses méthodes d'automatisation des tâches : à l'aide de scripts, de droplets, de la commande Traitement par lots et de commandes d'automatisation spécifiques à des tâches.

A propos des scripts

Un *script* est une série de commandes que vous exécutez sur un ou plusieurs fichiers. Vous pouvez, par exemple, créer un script qui applique une commande Taille de l'image pour convertir l'image à une taille spécifique en pixels, suivie d'un filtre Accentuation qui accentue les détails, puis d'une commande Enregistrer qui enregistre le fichier dans le format requis.

La plupart des commandes et des applications d'outil peuvent être enregistrées dans des scripts. Les scripts peuvent inclure des points d'arrêt vous permettant d'accomplir des tâches qui ne peuvent pas être enregistrées (par exemple, l'utilisation d'un outil de peinture). Les scripts peuvent également inclure des commandes modales qui vous permettent d'entrer des valeurs dans une boîte de dialogue lorsque vous exécutez un script. Les scripts sont à la base des droplets, de petites applications qui traitent automatiquement tous les fichiers que vous faites glisser sur leur icône.



Script appliqué à une image

Photoshop et ImageReady vous sont livrés avec plusieurs scripts prédéfinis, bien que Photoshop possède beaucoup plus de scripts qu'ImageReady. Vous pouvez utiliser ces scripts tels quels, les personnaliser pour répondre à vos besoins ou créer de nouveaux scripts.

Utilisation de la palette Scripts

Vous pouvez utiliser la palette Scripts pour enregistrer, exécuter, modifier et supprimer des scripts individuels. Cette palette vous permet également d'enregistrer et de charger des fichiers de scripts.

Dans Photoshop, les scripts sont regroupés en ensembles : vous pouvez créer de nouveaux ensembles afin de mieux organiser vos scripts (voir la section « Organisation des ensembles de scripts (Photoshop) », page 404). Dans ImageReady, vous ne pouvez pas regrouper les scripts en ensembles.

Pour afficher la palette Scripts :

Choisissez Fenêtre > Afficher Scripts ou cliquez sur l'onglet de la palette Scripts, si la palette est visible mais pas active.

La palette Scripts affiche, par défaut, les scripts en mode Liste ; vous pouvez agrandir et réduire des ensembles, des scripts et des commandes. Dans Photoshop, vous pouvez également choisir d'afficher des scripts en mode Bouton (sous forme de boutons, dans la palette Scripts, qui exécutent un script lorsque vous cliquez une fois dessus avec la souris). Vous ne pouvez cependant pas visualiser des commandes individuelles ou des ensembles en mode Bouton.

Pour agrandir et réduire des ensembles, des scripts et des commandes :

Cliquez sur le triangle (▷) situé à gauche de l'ensemble, du script ou de la commande dans la palette Scripts. Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez pour développer ou réduire tous les scripts d'un ensemble ou toutes les commandes d'un script.

Pour sélectionner des scripts :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur le nom d'un script pour sélectionner un seul script.

• Maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur les noms des scripts pour sélectionner plusieurs scripts non consécutifs.

• Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le nom des scripts pour sélectionner plusieurs scripts consécutifs.

Pour afficher les scripts sous la forme de boutons (Photoshop) :

Choisissez Mode Bouton dans le menu de la palette Scripts. Choisissez de nouveau Mode Bouton pour revenir en mode Liste.

Enregistrement de scripts

Tenez compte des règles suivantes lors de l'enregistrement de scripts :

• Vous pouvez enregistrer la plupart, mais pas la totalité, des commandes dans un script.

• Vous pouvez enregistrer les opérations exécutées avec les outils Rectangle de sélection, Déplacement, Polygone, Lasso, Baguette magique, Recadrage, Tranche, Gomme magique, Dégradé, Pot de peinture, Texte, Formes, Annotations, Pipette et Echantillonnage de couleurs, ainsi que les opérations exécutées dans les palettes Historique, Nuancier, Couleur, Tracés, Couches, Calques, Styles et Scripts.

Dans ImageReady, vous pouvez faire glisser une commande de la palette Historique vers le script, dans la palette Scripts, dans lequel vous souhaitez enregistrer la commande. Vous ne pouvez pas faire glisser des commandes écrites en italique de la palette Historique vers la palette Scripts, car elles ne peuvent pas y être utilisées.

• Les résultats dépendent des variables de configuration du fichier et du programme, telles que le calque actif ou la couleur de premier plan. Par exemple, un flou gaussien de 3 pixels n'aura pas le même effet sur un fichier 72 ppp que sur un fichier 144 ppp. De même, la balance des couleurs n'aura aucun effet sur un fichier en niveaux de gris.

• Lors de l'enregistrement de scripts comprenant les paramètres d'une boîte de dialogue et d'une palette, n'oubliez pas que seuls les paramètres modifiés sont enregistrés. Par exemple, pour enregistrer un script qui définit une préférence particulière sur sa valeur actuelle, vous devez tout d'abord définir cette préférence sur une autre valeur, puis enregistrer le script lorsque vous rétablissez la préférence à sa valeur d'origine.

• Les opérations et les outils modaux, ainsi que les outils enregistrant une position, utilisent les unités sélectionnées pour la règle. Vous devez appuyer sur la touche Entrée ou Retour pour appliquer l'effet d'une opération ou d'un outil modal, comme c'est le cas pour les commandes de transformation. Les outils Rectangle de sélection, Tranche, Dégradé, Baguette magique, Lasso, Tracé et Annotations sont des outils qui enregistrent une position.

Dans Photoshop, lors de l'enregistrement d'un script qui sera appliqué à des fichiers de différentes tailles, définissez les unités de la règle en pourcentage. Ainsi, le script sera toujours exécuté à la même position relative sur l'image.

• Vous pouvez enregistrer la commande Exécuter définie dans le menu de la palette Scripts, afin qu'un script en exécute un autre.

Création d'un nouveau script

Lorsque vous créez un nouveau script, les commandes et outils que vous utilisez sont ajoutés au script, jusqu'à l'arrêt de l'enregistrement.

Pour créer un nouveau script :

1 Ouvrez un fichier.

2 Dans la palette Scripts, cliquez sur le bouton Nouveau script ( ) ou sélectionnez l'option Nouveau script dans le menu de la palette.

3 Attribuez un nom au script.

4 Dans Photoshop, choisissez un ensemble dans le menu déroulant.

5 Si vous le souhaitez, vous pouvez définir une ou plusieurs des options suivantes :

• Attribuer un raccourci clavier au script. Vous pouvez sélectionner une combinaison associant une touche de fonction, la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS), à la touche Maj (par exemple, Ctrl+Maj+F3).

• (Photoshop) Attribuez une couleur à l'affichage en mode Bouton.

6 Cliquez sur le bouton Lancer l'enregistrement. Ce bouton, dans la palette Scripts, devient rouge ( ).

Important : *lors de l'enregistrement de la commande Enregistrer sous, ne modifiez pas le nom du fichier. Si vous renommez le fichier, Photoshop enregistre ce nom et l'utilise à chaque exécution du script. Avant l'enregistrement, si vous naviguez vers un dossier différent, vous pouvez préciser un emplacement différent sans avoir à préciser un nom de fichier.*

7 Choisissez les commandes et effectuez les opérations à enregistrer.

8 Pour arrêter l'enregistrement, cliquez sur le bouton Arrêter, choisissez Arrêter l'enregistrement (dans le menu de la palette Scripts) ou appuyez sur la touche Echap. Pour reprendre l'enregistrement dans le même script, choisissez Lancer l'enregistrement, dans le menu de la palette Scripts.

Enregistrement de tracés (Photoshop)

La commande Insérer le tracé vous permet d'inclure un tracé complexe (créé à l'aide d'un outil Plume ou retouché à l'aide d'un outil de sélection de tracé) dans un script. Lors de l'exécution du script, le tracé de travail est défini sur le tracé enregistré. Vous pouvez insérer un tracé pendant ou après l'enregistrement d'un script.

Remarque : *l'exécution de scripts comprenant des tracés complexes nécessite parfois une importante quantité de mémoire. Si vous rencontrez des problèmes, augmentez la quantité de mémoire allouée à Photoshop.*

Pour enregistrer un tracé :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Lancez l'enregistrement d'un script.
- Sélectionnez un nom de script pour enregistrer un tracé à la fin de ce script.
- Sélectionnez une commande pour enregistrer un tracé après la commande.

2 Sélectionnez un tracé existant dans la palette Tracés.

3 Choisissez l'option Insérer le tracé dans le menu de la palette Scripts.

Si vous enregistrez plusieurs commandes Insérer le tracé dans le même script, chaque tracé remplace le précédent dans le fichier cible. Pour ajouter plusieurs tracés, enregistrez une commande Enregistrer le tracé à l'aide de la palette Tracés, après l'enregistrement de chaque commande Insérer le tracé.

Insertion de points d'arrêt

Vous pouvez inclure dans votre script des points d'arrêt qui vous permettent d'accomplir une tâche ne pouvant pas être enregistrée (par exemple, l'utilisation d'un outil de peinture). Une fois la tâche accomplie, cliquez sur le bouton Exécuter, dans la palette Scripts, pour terminer la tâche. Vous pouvez insérer un point d'arrêt pendant ou après l'enregistrement d'un script.

Vous pouvez également afficher un message court lorsque le script atteint le point d'arrêt. Par exemple, vous pouvez indiquer pour mémoire ce qui doit être fait avant de reprendre l'exécution du script. Vous pouvez inclure un bouton Continuer dans cette boîte de messages. Ceci vous permet de vérifier une condition particulière dans le fichier (une sélection, par exemple) et de continuer si aucune opération particulière n'est nécessaire.

Pour insérer un point d'arrêt :

1 Choisissez l'emplacement où insérer le point d'arrêt :

- Sélectionnez un nom de script pour insérer un point d'arrêt à la fin de ce script.
- Sélectionnez une commande pour insérer un point d'arrêt après cette commande.

2 Choisissez Insérer un point d'arrêt dans le menu de la palette Scripts.

3 Tapez le message que vous souhaitez voir apparaître.

4 Si vous souhaitez continuer le script sans l'arrêter, sélectionnez Autorisation de continuer.

5 Cliquez sur OK.

Définition des commandes modales

Une *commande modale* met un script en attente afin de vous permettre de préciser des valeurs dans une boîte de dialogue ou d'utiliser un outil modal. Vous pouvez définir des commandes modales uniquement pour des scripts qui lancent des boîtes de dialogue ou qui activent des outils modaux. Si vous ne définissez pas de commande modale, les boîtes de dialogue ne s'affichent pas lorsque vous exécutez le script, et vous ne pouvez pas modifier les valeurs enregistrées.

Une commande modale est indiquée par une icône de boîte de dialogue ( ) située à gauche d'une commande, d'un script ou d'un ensemble dans la palette Scripts. Une icône de boîte de dialogue rouge ( ) s'affiche pour les scripts et les ensembles dans lesquels certaines des commandes disponibles, mais pas toutes, sont modales. Dans Photoshop, vous devez être en mode Liste, et non en mode Bouton, pour définir une commande modale.

Pour définir une commande modale :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez sur la case située à gauche du nom de la commande pour afficher l'icône de boîte de dialogue. Cliquez de nouveau pour supprimer la commande modale.

• Pour activer ou désactiver les commandes modales pour toutes les commandes d'un script, cliquez sur la case située à gauche du nom du script.

• (Photoshop) Pour activer ou désactiver les commandes modales de tous les scripts d'un ensemble, cliquez sur la case située à gauche du nom de l'ensemble.

Exclusion de commandes

Vous pouvez exclure des commandes que vous ne souhaitez pas exécuter en tant que partie intégrante d'un script enregistré. Dans Photoshop, vous devez être en mode Liste, et non en mode Bouton, pour exclure des commandes.

Pour exclure ou inclure une commande :

1 Pour étendre la liste des commandes d'un script, cliquez sur le triangle situé à gauche du script avec lequel vous souhaitez travailler.

2 Cliquez sur la coche située à gauche de la commande à exclure ; cliquez de nouveau pour inclure la commande. Pour exclure ou inclure toutes les commandes d'un script, cliquez sur la coche située à gauche du nom du script.

Lorsque vous excluez une commande, la coche qui lui est associée disparaît. De plus, la coche du script principal devient rouge pour indiquer que certaines commandes dans le script sont exclues.

Insertion de commandes non enregistrables (Photoshop)

Les outils de peinture et de teinte, les options d'outils, les commandes d'affichage et les commandes de fenêtre ne peuvent pas être enregistrés. Plusieurs commandes ne pouvant pas être enregistrées peuvent néanmoins être insérées dans un script à l'aide de la commande Insérer une commande.

Une commande insérée n'est pas exécutée jusqu'à la lecture du script ; le fichier reste donc inchangé lorsque la commande est insérée. Aucune valeur n'est enregistrée dans le script pour cette commande. Si la commande est associée à une boîte de dialogue,

celle-ci s'affiche durant l'exécution, et le script est mis en attente jusqu'à ce que vous cliquiez sur OK ou sur Annuler. Vous pouvez insérer une commande pendant ou après l'enregistrement d'un script.

Remarque : *lorsque vous utilisez la commande Insérer une commande pour insérer une commande qui ouvre une boîte de dialogue, vous ne pouvez pas désactiver la commande modale dans la palette Scripts.*

Pour insérer un élément de menu dans un script :

1 Choisissez l'emplacement où insérer l'élément.

• Sélectionnez le nom d'un script pour insérer l'élément de menu à la fin du script.

• Sélectionnez une commande pour insérer l'élément de menu à la fin de la commande.

2 Choisissez l'option Insérer une commande dans le menu de la palette Scripts.

3 Ouvrez la boîte de dialogue Insérer une commande, puis choisissez une commande d'un menu.

4 Cliquez sur OK.

Spécification d'un dossier de sortie (ImageReady)

Vous précisez le dossier dans lequel les images sont placées après l'exécution des scripts.

Remarque : *dans Photoshop, vous pouvez définir un dossier de sortie lors de l'utilisation de la commande Traitement par lots pour traiter des fichiers (voir la section « Utilisation de la commande Traitement par lots (Photoshop) », page 405).*

Pour préciser un dossier de sortie :

1 Sélectionnez le script pour lequel préciser un dossier de sortie dans la palette Scripts.

2 Choisissez Insérer ensemble dossier de sortie dans le menu de la palette Scripts.

3 Sélectionnez un dossier, puis cliquez sur OK.

Enregistrement des options de la taille de l'image (ImageReady)

Le redimensionnement d'images est une étape classique dans la préparation d'images de taille irrégulière destinées au Web. Vous pouvez automatiser cette tâche en créant un script qui inclut la commande Taille de l'image. ImageReady comprend plusieurs options vous permettant de définir comment un script redimensionne les images.

Pour enregistrer les options Taille de l'image :

1 Lancez l'enregistrement d'un script.

2 Choisissez Image > Taille de l'image, puis entrez les dimensions d'image requises (voir la section « Modification des dimensions de pixel d'une image », page 97).

3 Sélectionnez Options de script.

4 Sélectionnez une option dans le menu Adapter l'image de :

• Largeur, pour limiter les proportions à l'aide de la nouvelle valeur de largeur.

• Hauteur, pour limiter les proportions à l'aide de la nouvelle valeur de hauteur.

• Largeur et hauteur, pour limiter les proportions soit à l'aide de la nouvelle valeur de largeur soit à l'aide de la nouvelle valeur de hauteur.

• Pourcentage, pour limiter les proportions à l'aide de la nouvelle valeur de pourcentage.

5 Sélectionnez l'option Ne pas agrandir afin que les images plus petites que les nouvelles dimensions ne soient pas redimensionnées.

6 Cliquez sur OK et continuez l'enregistrement du script.

Insertion des paramètres d'optimisation pour les tranches sélectionnées (ImageReady)

Lorsque vous enregistrez une étape de script Enregistrer une copie optimisée, ImageReady inclut les paramètres d'optimisation pour la totalité de l'image. Vous pouvez insérer les paramètres d'optimisation pour des tranches individuelles à l'aide de la commande Insérer Définir les paramètres d'optimisation.

Pour insérer des paramètres d'optimisation dans un script :

1 Sélectionnez la ou les tranches pour lesquelles enregistrer les paramètres d'optimisation (voir la section « Sélection de tranches », page 276).

2 Sélectionnez le script dans lequel insérer les paramètres d'optimisation.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Choisissez Insérer Définir les paramètres d'optimisation sur *format de fichier en cours* dans le menu de la palette Scripts (la commande indique le format de fichier d'optimisation actuellement appliqué à la tranche sélectionnée).

• Faites glisser l'icône Droplet ( ) de la palette Optimiser vers la palette Scripts.

Exécution de scripts

L'exécution d'un script entraîne l'exécution de la série de commandes enregistrées dans le document actif. Vous pouvez exclure des commandes spécifiques d'un script ou exécuter une commande unique. Si le script inclut une commande modale, vous pouvez préciser des valeurs dans une boîte de dialogue ou utiliser un outil modal lorsque le script est mis en attente.

Remarque : *en mode Bouton, cliquer sur un bouton exécute le script dans sa totalité ; cependant, les commandes préalablement exclues ne sont pas exécutées.*

Pour exécuter un script sur un fichier :

1 Ouvrez le fichier.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Pour exécuter la totalité d'un script, sélectionnez le nom du script et cliquez sur le bouton Exécuter ( ) de la palette Scripts ou choisissez Exécuter dans le menu de la palette.

• Si vous avez associé le script à une combinaison de touches, appuyez sur les touches correspondantes pour exécuter le script automatiquement.

• Pour exécuter une partie d'un script, sélectionnez la commande à partir de laquelle lancer l'exécution et cliquez sur le bouton Exécuter de la palette Scripts ou choisissez Exécuter dans le menu de la palette.

Pour exécuter une seule commande dans un script :

1 Sélectionnez la commande à exécuter.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton Exécuter de la palette Scripts.

• Appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) et cliquez deux fois sur la commande.

Remarque : *un script étant composé d'une série de commandes, vous pouvez utiliser la commande Edition > Annuler pour annuler uniquement la dernière commande d'un script. Pour annuler la totalité d'un script, créez un instantané dans la palette Historique avant l'exécution d'un script, puis sélectionnez cet instantané pour annuler le script.*

Définition des options d'exécution (Photoshop)

Il arrive parfois qu'un script long et compliqué ne s'exécute pas correctement, mais il est difficile de savoir d'où vient le problème. La commande Options d'exécution vous propose trois vitesses d'exécution des scripts, ainsi vous pouvez observer chaque commande lors de son exécution.

Lorsque vous travaillez avec des scripts qui contiennent des annotations audio, vous pouvez préciser si le script sera mis en attente ou non pour les annotations audio. Ceci garantit que l'exécution de chaque annotation audio est terminée avant le début de l'étape suivante dans le script.

Pour préciser la vitesse d'exécution des scripts :

1 Choisissez Options d'exécution dans le menu de la palette Scripts.

2 Précisez une vitesse :

• En accéléré, pour exécuter le script à vitesse normale (paramètre par défaut).

• Pas à pas, pour réaliser chaque commande et redessiner l'image avant de passer à la commande suivante dans le script.

• Pause de, pour entrer la durée pendant laquelle Photoshop doit marquer une pause entre l'exécution de chaque commande dans le script.

3 Sélectionnez Pause d'annotation audio pour vous assurer que l'exécution de chaque annotation audio du script est terminée avant le début de l'étape suivante. Désélectionnez cette option si vous souhaitez que le script se poursuive durant la lecture d'une annotation audio.

4 Cliquez sur OK.

Modification de scripts

Après l'enregistrement d'un script, vous pouvez le modifier de différentes façons. Vous pouvez réorganiser les scripts et les commandes dans la palette Scripts, enregistrer des commandes supplémentaires dans un script, réenregistrer, dupliquer et supprimer des commandes et des scripts et enfin modifier des options de script.

Réorganisation des scripts et des commandes

Vous pouvez réorganiser des scripts dans la palette Scripts et réorganiser des commandes dans un script pour modifier leur ordre d'exécution.

Pour réorganiser des scripts :

Dans la palette Scripts, faites glisser le script vers son nouvel emplacement avant ou après un autre script. Lorsque la ligne en surbrillance se trouve à l'emplacement requis, relâchez le bouton de la souris.

Pour réorganiser les commandes :

Dans la palette Scripts, faites glisser la commande vers son nouvel emplacement dans le même script ou un script différent. Lorsque la ligne en surbrillance se trouve à l'emplacement requis, relâchez le bouton de la souris.

Enregistrement de commandes supplémentaires

Vous pouvez ajouter des commandes à un script à l'aide du bouton ou de la commande Lancer l'enregistrement dans la palette Scripts.

Pour enregistrer des commandes supplémentaires :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Sélectionnez le nom du script pour insérer une nouvelle commande à la fin du script.

• Sélectionnez une commande du script pour insérer une commande à sa suite.

2 Cliquez sur le bouton ou choisissez la commande Lancer l'enregistrement dans le menu de la palette Scripts.

3 Enregistrez les commandes supplémentaires.

4 Cliquez sur le bouton Arrêter pour arrêter l'enregistrement.

Dans ImageReady, vous pouvez faire glisser une commande de la palette Historique vers la palette Scripts sans cliquer sur le bouton ni choisir la commande Lancer l'enregistrement dans le menu de la palette Scripts.

Réenregistrement et duplication des scripts et des commandes

Le réenregistrement d'un script ou d'une commande vous permet de leur attribuer de nouvelles valeurs. La duplication d'un script ou d'une commande vous permet de les modifier tout en conservant la version originale.

Pour réenregistrer un script :

1 Sélectionnez un script et choisissez Réenregistrer dans le menu de la palette Scripts.

2 Pour un outil modal, utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Utilisez l'outil différemment et appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) pour modifier l'effet de l'outil.

• Cliquez sur Annuler pour conserver les mêmes paramètres.

3 Pour une boîte de dialogue, utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Modifiez les valeurs et cliquez sur OK pour les enregistrer.

• Cliquez sur Annuler pour conserver les mêmes valeurs.

Pour réenregistrer une seule commande :

1 Dans la palette Scripts, cliquez deux fois sur la commande.

2 Entrez les nouvelles valeurs et cliquez sur OK.

Pour dupliquer un script ou une commande :

Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser le script ou la commande vers un nouvel emplacement dans la palette Scripts. Lorsque la ligne en surbrillance se trouve à l'emplacement requis, relâchez le bouton de la souris.

• Sélectionnez un script ou une commande. Sélectionnez ensuite Dupliquer dans le menu de la palette Scripts. Le script ou la commande copié s'affiche après l'original.

• Faites glisser un script ou une commande sur le bouton Nouveau script, au bas de la palette Scripts. Le script ou la commande copié s'affiche après l'original.

Dans Photoshop, vous pouvez aussi bien dupliquer des ensembles que des scripts et des commandes.

Suppression de scripts et de commandes

Si vous n'avez plus besoin d'un script ou d'une commande, vous pouvez les supprimer de la palette Scripts.

Pour supprimer un script ou une commande :

1 Dans la palette Scripts, sélectionnez le script ou la commande à supprimer.

2 Supprimez le script ou la commande :

• Cliquez sur le bouton Corbeille (🗑) de la palette Scripts. Cliquez sur OK pour supprimer le script ou la commande.

• Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton Corbeille pour supprimer le script ou la commande sélectionné sans afficher de boîte de dialogue de confirmation.

• Faites glisser le script ou la commande sur le bouton Corbeille de la palette Scripts pour supprimer le script ou la commande sélectionné sans afficher de boîte de dialogue de confirmation.

• Choisissez Supprimer dans le menu de la palette Scripts.

Pour supprimer tous les scripts de la palette Scripts (Photoshop) :

Choisissez l'option Effacer tous les scripts dans le menu de la palette Scripts.

Modifications des options de script

Vous pouvez modifier le nom, le raccourci clavier et la couleur du bouton (Photoshop) d'un script dans la boîte de dialogue Options de script.

Pour modifier les options d'un script :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Cliquez deux fois sur le nom du script.

• Sélectionnez le script et choisissez Options de script dans le menu de la palette Scripts.

2 Saisissez un nouveau nom pour le script ou modifiez d'autres options. Pour de plus amples informations sur les options de script, voir la section « Enregistrement de scripts », page 394.

3 Cliquez sur OK.

Gestion des scripts dans la palette Scripts

Par défaut, la palette Scripts affiche des scripts prédéfinis (livrés avec l'application) et tous les scripts que vous créez. Vous pouvez également charger des scripts supplémentaires dans la palette.

Remarque : *les scripts de Photoshop ne sont pas compatibles avec ImageReady et inversement.*

Enregistrement et chargement de scripts (Photoshop)

Les scripts sont automatiquement enregistrés dans le fichier Palette Scripts.psp (Windows) ou dans le fichier Palette Scripts (Mac OS) dans le dossier Paramètres Adobe Photoshop 6. Si ce fichier est perdu ou supprimé, les scripts que vous avez créés sont perdus. Vous pouvez enregistrer vos scripts dans un fichier de scripts séparé afin de pouvoir les récupérer, le cas échéant. Vous pouvez également charger plusieurs ensembles de scripts livrés avec Photoshop.

Remarque : *l'emplacement par défaut du dossier Paramètres d'Adobe Photoshop 6 varie selon le système d'exploitation. Utilisez la commande Rechercher de votre système d'exploitation pour localiser ce dossier.*

Pour enregistrer un ensemble de scripts :

1 Sélectionnez un ensemble.

2 Choisissez Enregistrer les scripts dans le menu de la palette Scripts.

3 Attribuez un nom à l'ensemble, sélectionnez un emplacement et cliquez sur Enregistrer. Si vous enregistrez un ensemble de scripts dans le dossier Paramètres prédéfinis de Photoshop, l'ensemble s'affichera au bas du menu de la palette Scripts pour un chargement facile.

Appuyez simultanément sur les touches Ctrl+Alt (Windows) ou Commande+Option (Mac OS) lorsque vous choisissez la commande Enregistrer les scripts, pour enregistrer les scripts dans un fichier texte. Vous pouvez ensuite utiliser ce fichier pour relire ou imprimer le contenu d'un script. Cependant, vous ne pouvez pas charger de nouveau le fichier texte dans Photoshop.

Pour charger un ensemble de scripts :

1 Choisissez Charger des scripts dans le menu de la palette Scripts.

2 Recherchez et sélectionnez le fichier de l'ensemble de scripts (dans Windows, les fichiers d'ensembles de scripts Photoshop possèdent l'extension .atn).

3 Cliquez sur Charger.

Pour charger un ensemble prédéfini de scripts :

Sélectionnez un ensemble de scripts dans la section située au bas du menu de la palette Scripts. Le nom de l'ensemble indique le type de scripts qu'il contient (par exemple, l'ensemble Boutons contient des scripts pour la création de boutons).

Pour de plus amples informations sur le contenu des ensembles prédéfinis de scripts, consultez le fichier PDF du dossier Scripts de Photoshop, dans le dossier Paramètres prédéfinis du dossier de l'application Photoshop.

Pour rétablir des scripts dans l'ensemble par défaut :

1 Choisissez Réinitialiser les scripts dans le menu de la palette Scripts.

2 Cliquez sur OK pour remplacer les scripts qui se trouvent dans la palette Scripts par l'ensemble par défaut ou cliquez sur Ajouter pour ajouter l'ensemble de scripts par défaut aux scripts de la palette Scripts.

Enregistrement de scripts (ImageReady)

Tous les scripts créés sont enregistrés dans le fichier Scripts ImageReady dans le dossier Paramètres d'Adobe Photoshop 6. ImageReady ne peut accéder qu'aux scripts situés dans ce dossier. Vous pouvez ajouter des scripts dans ImageReady en faisant glisser des scripts dans le dossier Scripts ImageReady sur votre ordinateur. Comme ImageReady ne contient pas de commande Charger des scripts, vous devez ajouter des fichiers au fichier Scripts ImageReady manuellement.

Remarque : *l'emplacement par défaut du dossier Paramètres d'Adobe Photoshop 6 varie selon le système d'exploitation. Utilisez la commande Rechercher de votre système d'exploitation pour localiser ce dossier.*

Vous pouvez supprimer des scripts dans ImageReady en les faisant glisser hors du dossier Scripts ImageReady ou en utilisant la commande Supprimer le script dans le menu de la palette Scripts. Les scripts supprimés par glisser peuvent être enregistrés dans un autre dossier. Les scripts supprimés avec la commande sont définitivement effacés.

Si vous ajoutez ou supprimez des fichiers dans la palette Scripts d'ImageReady, ImageReady peut numériser le dossier Scripts pour rechercher les modifications et mettre à jour la palette Scripts (ImageReady numérise le dossier Scripts et met à jour la palette Scripts à chaque démarrage de l'application).

Pour mettre à jour le dossier Scripts :

1 Faites glisser un fichier de scripts à l'intérieur ou hors du dossier Scripts ImageReady.

2 Choisissez Renumériser le dossier de scripts dans le menu de la palette Scripts.

Organisation des ensembles de scripts (Photoshop)

Pour vous aider à organiser vos scripts, vous pouvez créer des ensembles de scripts et les enregistrer sur le disque. Vous pouvez organiser des ensembles de scripts pour différents types de travail, comme la publication imprimée et la publication en ligne, et transférer des ensembles vers d'autres ordinateurs.

Bien qu'ImageReady ne vous permette pas de créer des ensembles, vous pouvez organiser les scripts manuellement dans le dossier Scripts ImageReady. Si, par exemple, la palette Scripts contient trop de scripts, créez un nouveau dossier dans le dossier Scripts ImageReady et déplacez les scripts que vous utilisez le moins du dossier Scripts ImageReady vers ce nouveau dossier. Les scripts déplacés sont supprimés de la palette jusqu'à leur réintégration dans le dossier Scripts ImageReady.

Pour créer un nouvel ensemble de scripts :

1 Dans la palette Scripts, cliquez sur le bouton Nouvel ensemble (🗀) ou sélectionnez Nouvel ensemble dans le menu de la palette.

2 Entrez le nom de l'ensemble et cliquez sur OK.

Pour déplacer un script vers un autre ensemble :

Dans la palette Scripts, faites glisser le script vers un autre ensemble. Lorsque la ligne en surbrillance se trouve à l'emplacement requis, relâchez le bouton de la souris.

Pour renommer un ensemble de scripts :

1 Dans la palette Scripts, choisissez Options d'ensemble dans le menu déroulant.

2 Entrez le nom de l'ensemble et cliquez sur OK.

Utilisation de la commande Traitement par lots (Photoshop)

La commande Traitement par lots vous permet d'exécuter un script sur un dossier de fichiers et sur les sous-dossiers. Si vous possédez un appareil photo numérique ou un scanner avec un chargeur de documents, vous pouvez également importer et traiter plusieurs images à l'aide d'un seul script. Il est parfois nécessaire d'ajouter au scanner ou à l'appareil photo numérique un module externe prenant en charge les scripts. Si le module externe tiers n'a pas été conçu pour l'importation simultanée de plusieurs documents, il peut ne pas fonctionner lors du traitement par lots ou s'il est utilisé comme partie d'un script. Contactez le fabricant pour plus de détails.

Lors du traitement par lots de fichiers, vous pouvez laisser tous les fichiers ouverts, fermer les fichiers d'origine en y enregistrant les modifications ou enregistrer les versions modifiées des fichiers à un nouvel emplacement (en conservant les fichiers d'origine inchangés). Si vous enregistrez les fichiers traités à un nouvel emplacement, vous pouvez créer un nouveau dossier pour les fichiers traités avant de démarrer le traitement.

Pour de meilleures performances lors du traitement par lots, réduisez le nombre d'états d'historique enregistrés et désélectionnez l'option Créer le premier instantané automatiquement dans la palette Historique.

Pour traiter les fichiers par lots à l'aide de la commande Traitement par lots :

1 Choisissez Fichier > Automatisation > Traitement par lots.

2 Sélectionnez l'ensemble et le script requis dans les menus déroulants Ensemble et Script.

3 Choisissez une source dans le menu déroulant Source :

• Dossier, pour exécuter le script sur des fichiers déjà enregistrés sur votre disque dur. Cliquez sur Sélectionner pour rechercher et sélectionner le dossier. Sélectionnez l'option Priorité sur les instructions de script « Ouvrir », si vous voulez que les commandes d'ouverture du script se réfèrent aux fichiers traités par lots, plutôt qu'aux noms de fichiers précisés dans le script (désélectionnez cette option si le script a été enregistré pour être exécuté sur des fichiers ouverts ou si le script contient des commandes d'ouverture pour des fichiers spécifiques requis par le script). Sélectionnez l'option Inclure tous les sous-dossiers pour traiter les fichiers dans les sous-dossiers. Sélectionnez l'option Supprimer les avertissements sur les profils colorimétriques pour désactiver l'affichage de messages sur les règles de couleur.

• Sélectionnez Importation pour importer et exécuter le script sur des images provenant d'un appareil photo numérique ou d'un scanner.

• Sélectionnez Fichiers ouverts pour exécuter le script sur tous les fichiers ouverts.

4 Choisissez un emplacement de destination pour les fichiers traités dans le menu Destination :

• Sans, pour conserver les fichiers ouverts sans enregistrer les modifications (à moins que le script ne contienne une commande Enregistrer).

• Enregistrer et fermer, pour enregistrer les fichiers à leur emplacement actuel, en écrasant les fichiers d'origine.

• Dossier, pour enregistrer les fichiers traités à un autre emplacement. Cliquez sur Sélectionner pour spécifier le dossier de destination. Sélectionnez l'option Priorité sur les instructions de script « Enregistrer dans », si vous voulez que les commandes Enregistrer sous du script se réfèrent aux fichiers traités par lots, plutôt qu'aux noms de fichiers et emplacements précisés dans le script (désélectionnez cette option si le script contient des commandes Enregistrer sous pour des fichiers spécifiques requis par le script).

5 Si vous sélectionnez Dossier comme emplacement de destination, précisez une convention de dénomination des fichiers et sélectionnez les options de compatibilité de fichier pour les fichiers traités :

• Dans la zone Dénomination de fichier, sélectionnez des éléments dans les menus déroulants ou entrez du texte dans les zones à associer aux noms par défaut pour tous les fichiers. Les éléments comprennent le nom du document, le numéro ou la lettre de série, la date de création du fichier et son extension.

Les zones vous permettent de modifier l'ordre et le formatage des parties du nom de fichier. Vous devez inclure au moins une zone unique pour chaque fichier (par exemple, nom de fichier, numéro de série ou lettre de série) pour éviter qu'un fichier n'en écrase un autre.

• Dans la zone Compatibilité des noms de fichiers, choisissez Windows, Mac OS et UNIX pour rendre les noms de fichiers compatibles avec les systèmes d'exploitation Windows, Mac OS et UNIX.

L'enregistrement de fichiers à l'aide des options de la commande Traitement par lots enregistre toujours les fichiers au même format que les fichiers d'origine. Pour créer un traitement par lots qui enregistre les fichiers dans un nouveau format, enregistrez la commande Enregistrer sous suivie de la commande Fermer comme parties intégrantes du script d'origine. Puis, sélectionnez l'option Priorité sur les instructions de script « Enregistrer dans », dans le panneau Destination lors de la configuration du traitement par lots.

6 Sélectionnez une option pour le traitement des erreurs dans le menu déroulant Erreurs :

• Arrêt en cas d'erreur, pour suspendre le traitement jusqu'à la confirmation du message d'erreur.

• Consigner les erreurs dans un fichier, pour enregistrer chaque erreur dans un fichier sans arrêter le traitement. Si des erreurs sont consignées dans un fichier, un message s'affiche après le traitement. Pour conserver le fichier d'erreurs, cliquez sur Enregistrer sous et attribuez un nom au fichier.

Pour effectuer un traitement par lots à l'aide de plusieurs scripts, créez un nouveau script et enregistrez la commande Traitement par lots pour chaque script à utiliser. Cette technique vous permet également de traiter plusieurs dossiers en un seul lot. Pour traiter plusieurs dossiers par lots, créez des raccourcis (Windows) ou des alias (Mac OS) dans un dossier pour les autres dossiers à traiter et sélectionnez l'option Inclure tous les sous-dossiers.

Utilisation des droplets

Un *droplet* est une petite application qui associe un script à une ou plusieurs images que vous faites glisser sur l'icône Droplet ( ). Vous pouvez enregistrer un droplet sur le bureau ou sur le disque.

Création d'un droplet à partir d'un script

Les scripts sont à la base de la création de droplets. Vous devez créer le script requis dans la palette Scripts avant de créer un droplet (voir la section « Enregistrement de scripts », page 394).

Dans ImageReady, vous pouvez également créer des droplets avec la palette Optimiser, ce qui vous permet d'appliquer les paramètres de cette palette à des images uniques ou à un ensemble d'images.

Pour créer un droplet à partir d'un script (Photoshop) :

1 Choisissez Fichier > Automatisation > Créer une application droplet.

2 Cliquez sur Sélectionner dans la section Nom du droplet de la boîte de dialogue et sélectionnez un emplacement pour enregistrer le droplet (l'icône Droplet ( ) s'affiche à l'emplacement indiqué).

3 Sélectionnez l'ensemble et le script requis dans les menus Ensemble et Script.

4 Définissez les options d'exécution du droplet :

• Sélectionnez l'option Priorité sur les instructions de script « Ouvrir », si vous voulez que les commandes d'ouverture du script se réfèrent aux fichiers traités par lots, plutôt qu'aux noms de fichiers précisés dans le script. Désélectionnez l'option Priorité sur les instructions de script « Ouvrir », si le script a été enregistré pour être exécuté sur des fichiers ouverts ou si le script contient des commandes d'ouverture pour des fichiers précis requis par le script.

• Sélectionnez l'option Inclure tous les sous-répertoires pour traiter les fichiers situés dans les sous-dossiers.

• Sélectionnez l'option Supprimer les avertissements sur les profils colorimétriques pour désactiver l'affichage de messages sur les règles relatives à la couleur.

5 Sélectionnez un emplacement cible pour les fichiers traités dans le menu Destination :

• Sans, pour conserver les fichiers ouverts sans enregistrer les modifications (à moins que le script ne contienne une commande Enregistrer).

• Enregistrer et fermer, pour enregistrer les fichiers à leur emplacement actuel.

• Dossier, pour enregistrer les fichiers traités à un autre emplacement. Cliquez sur Sélectionner pour spécifier le dossier de destination. Sélectionnez l'option Priorité sur les instructions de script « Enregistrer dans », si vous voulez que les commandes Enregistrer sous du script se réfèrent aux fichiers traités par lots, plutôt qu'aux noms de fichiers et emplacements précisés dans le script. Désélectionnez cette option si le script contient des commandes Enregistrer sous pour des fichiers spécifiques requis par le script.

6 Si vous sélectionnez Dossier comme emplacement cible, précisez une convention de dénomination des fichiers et sélectionnez les options de compatibilité de fichier pour les fichiers traités :

• Dans la zone Dénomination de fichier, sélectionnez des éléments dans les menus déroulants ou entrez du texte dans les zones à associer aux noms par défaut pour tous les fichiers. Les éléments comprennent le nom du document, le numéro ou la lettre de série, la date de création du fichier et son extension.

• Pour l'option Compatibilité des noms de fichier, sélectionnez Windows, Mac OS et UNIX pour que les noms de fichiers soient compatibles avec les systèmes d'exploitation de Windows, Mac OS et UNIX.

7 Sélectionnez une option pour le traitement des erreurs dans le menu déroulant Erreurs :

• Arrêt en cas d'erreur, pour suspendre le traitement jusqu'à la confirmation du message d'erreur.

• Consigner les erreurs dans un fichier, pour enregistrer chaque erreur dans un fichier sans arrêter le traitement. Si des erreurs sont consignées dans un fichier, un message s'affiche après le traitement. Pour conserver le fichier d'erreurs, cliquez sur Enregistrer sous et attribuez un nom au fichier.

Pour créer un droplet à partir d'un script (ImageReady) :

1 Pour de meilleurs résultats, le script doit comprendre au moins une commande Définir l'optimisation. Pour ajouter une commande Définir l'optimisation, réglez les paramètres dans la palette Optimiser, puis faites glisser l'icône Droplet () de cette palette sur la partie de la palette Scripts où vous souhaitez ajouter cette commande.

Si vous n'ajoutez pas de commande Définir l'optimisation au droplet, ImageReady traitera les fichiers à l'aide des paramètres d'optimisation définis au moment de la création du droplet.

2 Création d'un droplet :

- Faites glisser le nom du script de la palette Scripts sur le bureau. Le droplet possède le même nom que le script à partir duquel il a été créé. Vous pouvez renommer le droplet comme pour les autres icônes du bureau.
- Sélectionnez un script et choisissez Créer une application droplet dans le menu de la palette Scripts. Attribuez un nom au droplet, sélectionnez un emplacement pour enregistrer le droplet et cliquez sur Enregistrer.

Création de droplets à utiliser sous différents systèmes d'exploitation

Lors de la création de droplets pouvant être utilisés à la fois avec Windows et Mac OS, tenez compte des problèmes de compatibilité suivants :

- Lors du déplacement vers Mac OS d'un droplet créé sous Windows, faites glisser le droplet sur l'icône Photoshop. Photoshop lance et met à jour le droplet pour son utilisation avec Mac OS.
- Lors de la création d'un droplet avec Mac OS, ajoutez l'extension .exe au nom du droplet. L'utilisation de cette extension rend les droplets compatibles à la fois avec Windows et Mac OS.
- Les références à des noms de fichiers ne sont pas prises en charge entre les systèmes d'exploitation. Chaque étape d'un script qui fait référence à un fichier ou à un nom de dossier (telle qu'une commande Ouvrir, Enregistrer ou une commande de réglage qui charge ses paramètres à partir d'un fichier) est mise en attente et l'utilisateur est invité à fournir un nom de fichier.

Utilisation de droplets pour le traitement de fichiers

Pour utiliser un droplet, faites simplement glisser un fichier ou un dossier sur l'icône Droplet : () dans Photoshop ou () dans ImageReady. Si l'application utilisée pour créer le droplet n'est pas ouverte, le droplet la lance.

Dans ImageReady, vous pouvez commander le traitement des droplets de plusieurs façons :

- Cliquez sur Pause pour suspendre momentanément le traitement. Cliquez sur Reprendre pour continuer le traitement.
- Pour annuler le traitement, cliquez sur Arrêter.

Modification de droplets (ImageReady)

Dans ImageReady, vous pouvez modifier les commandes d'un droplet en procédant de même que pour un script. Vous pouvez également définir des options de traitement par lots pour un droplet avant ou après sa création. Par exemple, vous pouvez définir le droplet afin qu'il fonctionne à l'arrière-plan lors de l'exécution, ce qui vous permet de travailler dans d'autres applications pendant qu'ImageReady traite des images.

Pour éditer un droplet :

1 Cliquez deux fois sur le droplet pour ouvrir la fenêtre du droplet dans ImageReady. La fenêtre du droplet ressemble à une version simplifiée de la palette Scripts.

2 Modifiez le droplet de la même façon qu'un script :

• Modifiez l'ordre des commandes en les faisant glisser sur la liste du droplet.

• Supprimez des commandes en les faisant glisser sur le bouton Corbeille (🗑).

• Ajoutez une commande en faisant glisser un état de la palette Historique vers la zone où enregistrer la commande dans la fenêtre du droplet.

Pour régler les options de traitement par lots du droplet :

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

• Avant de créer le droplet, sélectionnez un script et choisissez Options des lots dans le menu de la palette Scripts.

• Après la création du droplet, cliquez deux fois sur le droplet pour ouvrir sa fenêtre et cliquez deux fois sur Options des lots en haut de la liste du droplet.

2 Sélectionnez l'option Original (mêmes nom et dossier) pour enregistrer le fichier d'origine sous le même nom et dans le même dossier.

3 Sélectionnez l'option Optimisé pour enregistrer une version optimisée du fichier. Utilisez ensuite l'une des méthodes suivantes :

• Dans la zone Dans, sélectionnez l'emplacement dans lequel enregistrer le fichier optimisé.

• Dans la zone Si nom de fichier dupliqué, choisissez comment, le cas échéant, ajouter des chiffres ou des lettres pour repérer le fichier optimisé en cas de doublons dans les noms de fichiers.

• Dans la zone Modifier le nom du fichier en, choisissez si ImageReady ajoute ou réécrit les noms de fichiers d'après les conventions Windows, Mac OS ou UNIX.

4 Sélectionnez les options d'exécution (Lecture) :

• Exécuter en fond, pour masquer ImageReady durant l'exécution du droplet ; vous pouvez ainsi travailler dans d'autres applications pendant le traitement. Lorsque vous sélectionnez cette option, les autres options d'exécution nécessitant une intervention de l'utilisateur sont désactivées durant le traitement. ImageReady s'affiche lorsque l'exécution du droplet est terminée.

Remarque : *ImageReady n'est pas disponible pour la création ou la modification des images ouvertes lors du traitement à l'arrière-plan.*

• Afficher les images, pour afficher les images pendant leur traitement.

• Suspendre avant d'enregistrer, pour arrêter le traitement de chaque image avant de l'enregistrer.

5 Choisissez des options d'erreur dans le menu Erreurs :

• Arrêter, pour suspendre le traitement jusqu'à la confirmation du message d'erreur.

• Ignorer l'étape, pour ne pas traiter les étapes contenant des erreurs.

• Ignorer le fichier, pour ne pas traiter les fichiers contenant des erreurs.

Utilisation de droplets pour automatiser les paramètres d'optimisation (ImageReady)

Vous pouvez enregistrer les paramètres de la palette Optimiser afin de les utiliser sur des images individuelles ou sur des ensembles d'images en créant un droplet pour les paramètres. Le droplet vous permet d'appliquer les paramètres de compression à une image ou à un ensemble d'images que vous faites glisser sur l'icône Droplet.

Pour créer un droplet d'automatisation des paramètres de la palette Optimiser :

1 Une image étant affichée dans la fenêtre d'image, sélectionnez un format de compression et les options de compression requises dans la palette Optimiser (voir la section « Optimisation des images », page 320).

2 Créez un droplet :

- Faites glisser l'icône Droplet ( ) de la palette Optimiser sur le bureau.

Le nom du droplet contient une brève description des paramètres de compression, tels que le format du fichier et la palette Couleur ou les informations sur les paramètres relatifs à la qualité. Vous pouvez renommer le droplet comme pour les autres icônes du bureau.

- Cliquez sur l'icône Droplet ( ) dans la palette Optimiser. Attribuez un nom au droplet, sélectionnez un emplacement où enregistrer le droplet et cliquez sur Enregistrer.
- Choisissez Créer une application droplet dans le menu de la palette Optimiser. Attribuez un nom au droplet, sélectionnez un emplacement où enregistrer le droplet et cliquez sur Enregistrer.

Vous pouvez ajouter des paramètres d'optimisation à un script en faisant glisser l'icône Droplet de la palette Optimiser vers la palette Scripts.

Utilisation des commandes Automatisation (Photoshop)

Les commandes Automatisation simplifient des tâches complexes en les associant à une ou plusieurs boîtes de dialogue. Photoshop comprend les commandes suivantes (des sociétés tierces peuvent fournir des commandes supplémentaires) :

- Changement de mode conditionnel remplace le mode colorimétrique d'une image par le mode que vous précisez, en fonction du mode d'origine de l'image. Enregistrez cette commande dans un script pour vous assurer que les images utilisent le bon mode colorimétrique et éviter la génération de messages d'erreur indésirables.
- Planche contact produit une série de vignettes d'aperçu sur une seule planche à partir des fichiers dans le dossier sélectionné (voir la section « Création de planches contacts », page 368).
- L'option Adapter l'image adapte l'image actuelle à la largeur et la hauteur précisées, tout en conservant ses proportions.

Remarque : *cette opération rééchantillonne l'image, et en modifie donc le nombre de données.*

- Conversion PDF multipage - PSD convertit chaque page d'un document PDF sélectionné en un fichier Photoshop séparé (voir la section « Ouverture et importation de fichiers PDF », page 102).
- Collection d'images place plusieurs copies d'une image source sur une seule page, comme les collections de photos vendues par les photographes (voir la section « Création de collections d'images », page 368).

• Galerie Web Photo crée un site Web à partir d'un ensemble d'images, avec un index des aperçus, des pages d'images JPEG individuelles et des liens de navigation (voir la section « Création de galeries de photos Web (Photoshop) », page 297).

Pour utiliser une commande automatisée :

Choisissez Fichier > Automatisation, puis choisissez une des commandes dans la liste.

Automatisation externe

Photoshop prend en charge certains méthodes d'automatisation externe à l'aide d'OLE Automation (Windows) ou d'AppleScript (Mac OS). Chacun de ces deux procédés vous permet de démarrer Adobe Photoshop et d'exécuter des scripts de façon externe.

L'utilisation de l'automatisation externe vous permet d'accomplir des tâches telles que :

• Générer une série de fichiers avec une autre application scriptable, puis les traiter par lots avec Photoshop.

• Traiter des fichiers par lots avec Photoshop qui les enregistre ensuite sur votre site Web.

• Enregistrer un script qui exécute un script et arrête votre ordinateur le soir après votre départ.

Si vous avez d'autres questions à propos d'OLE, contactez Microsoft Corporation. Pour toutes questions concernant AppleScript, reportez-vous à la documentation Mac OS ou contactez Apple Computer.

Index

E

G

Notes de production

Ce manuel a été créé électroniquement avec Adobe FrameMaker®. Les illustrations ont été réalisées dans Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Les polices de caractères employées dans l'ouvrage appartiennent aux familles Minion® et Myriad®.

Photographie

Les photographes et les services d'archives mentionnés ci-dessous ont fourni les photographies et les illustrations employées dans l'ouvrage.

CMCD, Inc.
Vélo (page 91)

Definitive Stock
Oiseau (page 9), Hawaï (page 13), Feuille (page 14), Marin (page 15), Venise (page 16), Cerise (page 18), Fraises (page 21), Arbre (page 25), Brasier (page 31), Cactus (page 251), Arbres (page 393)

Eyewire Photography
Bison (page 156)

Mirelez/Ross, Inc.
Feuilles (page 110)

Doug Menuez
Olé No Moiré (page 378)

Julieanne Kost
Pièce (page 79), Fleur blanche (page 128), Vase (page 144), Fleur (page 148), Etoile (page 151), Théière (page 173), Lion (page 205), Zèbre (page 205), Girafe (page 308), Pinceaux (page 318), Peinture (page 318), Rouleau à peinture (page 319), Boulons (page 340), Plages (page 352), Nuages (page 352)

Kaoru Hollin
Illustration vélo (page 92)

Karen Tenenbaum
Horloge (page 78), Pièces (page 94), Coquillage (page 197)

Michael Dossev
Chaise (page 272)

PhotoDisc, Inc.
Ballon de football (page 369)